闘うパソコンゲームマガジン

昭和61年11月1日発行（毎月1回1日発行） 第4巻 第11号 通巻第23号
昭和60年11月19日 国鉄首都特別扱承認雑誌 第8666号 昭和61年7月3日第3種郵便物認可

コンプティーク

1986 11月号
VOL.23 430yen

ロールプレイングゲーム
最強RPG連載

ザ・リターン・オブ・イシター
ザナドゥシナリオII

バージンゲーム満載のトキメキ号



That's Super New Games

超新作7連発!

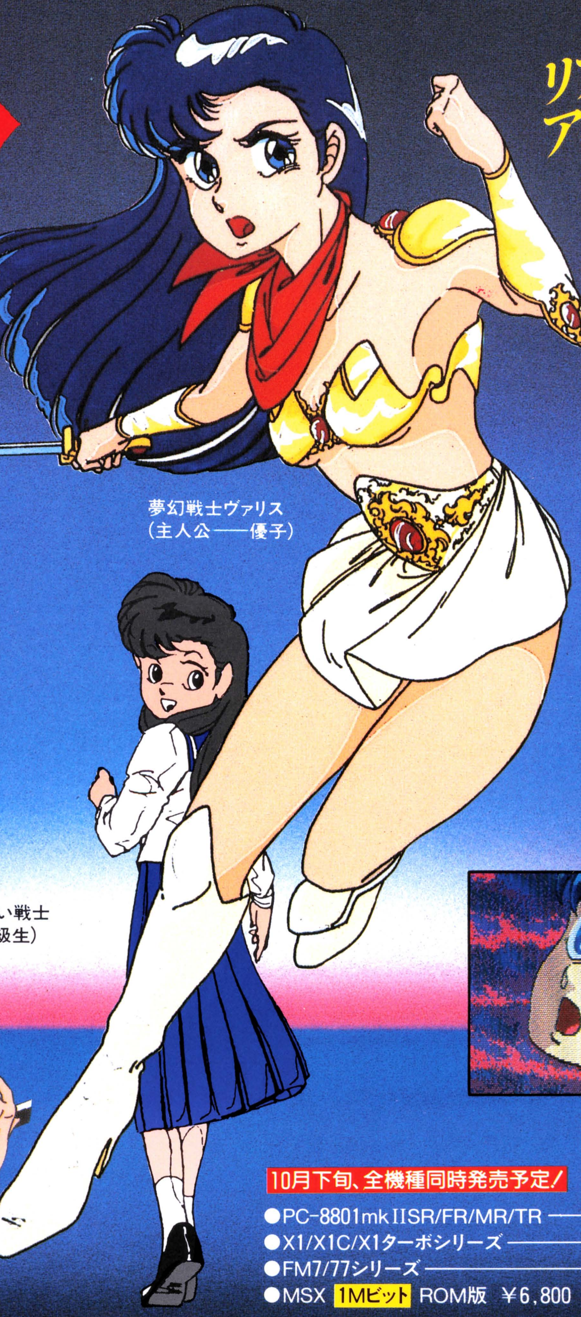
エリュシオン/ラプラスの魔/ロマンシア/クリスタル プリズン/
殺人倶楽部/A列車で行こう/トップル ジップ

AV時代の幕開け。

すぐれた音響(AUDIO)と映像(VISUAL)がゲームをもっとおもしろくする。
今、日本テレネットはAV宣言。

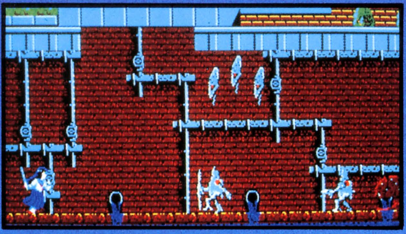
夢幻戦士 The Fantasm Soldier ヴァリス

初めての体験、ニュー・ビッグ・アクション。



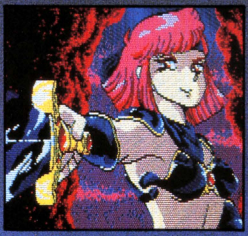
リアル・アニメーション!

優子はごくありふれた、普通の女子高生。ところがある日、ヴァニティの「幻想王女ヴァリア」によって"ヴァリスの戦士"として選ばれてから、運命が一変した。ヴェカンティの「夢幻王ログレス」とその手下「ヴォーグ」達が、次元を超えて襲ってきた。
なぜ、ありふれた女の子が戦士として選ばれたのか。5つの"ファンタズム・ジュエリー"とは? 4人の魔王とは? 答えを求めて、戦いが始まる。



夢幻戦士ヴァリス
(主人公――優子)

ヴェカンタの黒い戦士
(主人公の同級生)









10月下旬、全機種同時発売予定!

- PC-8801mkIISR/FR/MR/TR
- X1/X1C/X1ターボシリーズ
- FM7/77シリーズ

¥7,800(ディスク2枚組)

- MSX 1Mビット ROM版 ¥6,800

※仕様は改良のため、予告なく変更することがあります。

● MSX は、アスキーの商標です。
※画面写真は、PC-8801mkIISR仕様です。

株式会社日本テレネット

※お求めは、お近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、送料200円を加算して、現金書留で直接当社にお申し込みください。

〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 グランドメゾン飯田橋209号
TEL 03(268)1159

資料請求券
コンプティーク
11月号

信頼と創造の富士通

富士通

総、天、然、ショック。



(同時発色)

色が一斉に立ちあがる。音が想像力を呼びさます。周辺機器(バイプレイヤー)もいっそう充実。
"AVC"＝オーディオ・ビジュアル・コンピュータ、FM77AV。富士通から。

A **Audioに凝る。** 楽器音やサウンドイフェクトの音色データを内蔵したFM音源を、サウンドエディタ*1とミュージックエディタ*2で操って、音色のアレンジから作曲・演奏まで、自由自在。

V **Visualで遊ぶ。** 中間色も美しい4096色の天然色グラフィックス。素材をビデオディジタイズ*3して本体にとりこみ、グラフィックエディタ*4でオリジナル画像に。スーパーインポーズも一発。ビデオコンバータ*5を使ってVTRに録画したり、カラフルにプリントアウト*6することも可能です。

C **パソコンを欲ばる。** パソコン通信に欠かせない、自動発着信対応のATモデム-300*7、最大で64種類の単語を音声データとして認識することのできる音声認識カード*8を用意。

●赤外線ワイヤレスキーボード ●128KBのメインメモリ ●高速グラフィックスを実現する専用LSI
●JIS第1水準漢字ROM ●3.5インチフロッピィ ●AV機能をパワーアップしたF-BASIC V3.3。

*1 *2―――オプション、各¥9,800 *3―――オプションのビデオディジタイズカード¥24,800が必要です。
*4――オプション、¥9,800 このソフトを動かすにはマウスセット¥33,000が必須です。 *5――オプション、¥58,000
*6―――カラー漢字熱転写プリンタ¥79,800 *7―――オプション、¥54,800 *8―――オプション、¥49,800
▶FM77AV専用テレビは、パソコンを使わない時、テレビに切り換えてご覧ください。(アンテナ工事費別)



天然色パソコン
FM77 AV
AUDIO & VISUAL

¥128,000(FM77AV-1 本体価格・キーボード付)
¥158,000(FM77AV-2 本体価格・キーボード付)
¥ 89,800(カラーCRTテレビ-15)別売

富士通株式会社●OA営業統轄部 〒100東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211(代)
技術的なお問い合わせは-FMインフォメーションサービス☎(03)432-0816(お問い合わせ時間)10:00～18:00 月～土(祝日を除く) **富士通プラザ**(マイコンスカイラブ含む)●丸の内(03)215-0321
●秋葉原(03)251-1448●札幌(011)222-5466●仙台(022)266-8711●名古屋(052)261-5141●大阪(06)344-7648●広島(082)211-1717●福岡(092)713-4392

コンプティーク 1986 Nov. Vol.23 発行／角川書店 11月号

もくじ CONTENTS

いま、パソコンゲームが変わりはじめた!?

ニューウェーブ特集 SUPER NEW GAMES



ロールプレイング編

アドベンチャー編



シミュレーション編

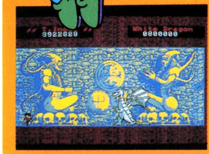


アクション編





How to Win 人気ゲーム必勝法 最強RPG連載











福袋 115

トップシークレット テレフォン サービス付き

Hソフト編



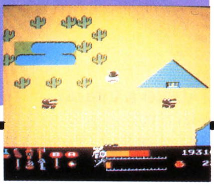


フェアリーズ・レジデンスSPECIALのドッキリシーン公開!

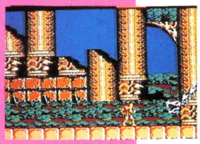
最新Hコミックウヒョヒョ大集合&森山塔グラフィティ

ファミコン編

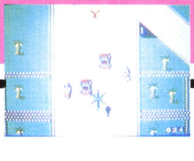
『ワルキューレの冒険』キーワードの秘密!



コンプティーク情報局







今月のポスター
●佐藤恵美ちゃんポスター
撮影／小林ばく
ヘア・メイク&
スタイリング／藤野笛羽
●『ヴァグランツ』ポスター
イラスト／麻宮騎亜



COVER
アートディレクター／高木和雄
フォト／岩瀬陽一
スタイリング／高橋陽子
ヘア・メイク／松木文平
モデル／少女隊

▶思いっきりポップに少女隊。10/1には新曲"バランスシート"が発売されたゾ。この秋は"'86少女隊オリーブツアー"(10/10福岡、10/11大牟田、11/2東京、12/20京都、12/21大阪、12/22広島)で、アツく燃えようぜ!!

Crush THE Game

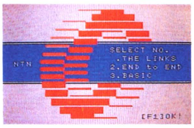


RPG WORLD

AVG WORLD

DRAGON GYM







ハードウェア情報のページ
HARD PACK PAGE

コンプティーク11月号についてのお問い合わせは

休日を除く月、水、金曜日の午後4〜6時の間 03(359)9900 で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合わせは御遠慮ください。もちろん、トップシークレットテレフォン同様に、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてネ。

ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。

これらの、膨大なデータが

——世界最大のデータ量を持つ、このシナリオIIは、当然コンピュータによる

ショップ販売物品価格表

モンスター設定リスト

モンスターレベル設定表

モンスターパラメーター表

ダンジョン部分リスト

モンスターデータ表

デカキャラパラメーター設定表

横山宏
モンスターオリジナルイラスト

テーマミュージック楽譜50曲
(注:ゲーム中には30曲しか入ってません)



好評発売中! ※予約受付中・通販(〒200円)

機　種	メディア	価　格	機　種	メディア	価　格
PC-8801/mkII専用	5"2D	¥5,800	PC-9801M/VM	5"2HD	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5"2D	¥5,800	PC-9801U2	3.5"2DD	¥5,800
X1 C/F/turbo	5"2D	¥5,800	FM-7	5"2D	¥5,800
PC-9801F/VF	5"2DD	¥5,800	FM-77/AV	3.5"2D	¥5,800

※通信販売ご希望の方は品名・機種名・住所・氏名・電話番号・シナリオIの登録Noを明記の上現金書留で日本ファルコム コンプティーク係までお申込み下さい。

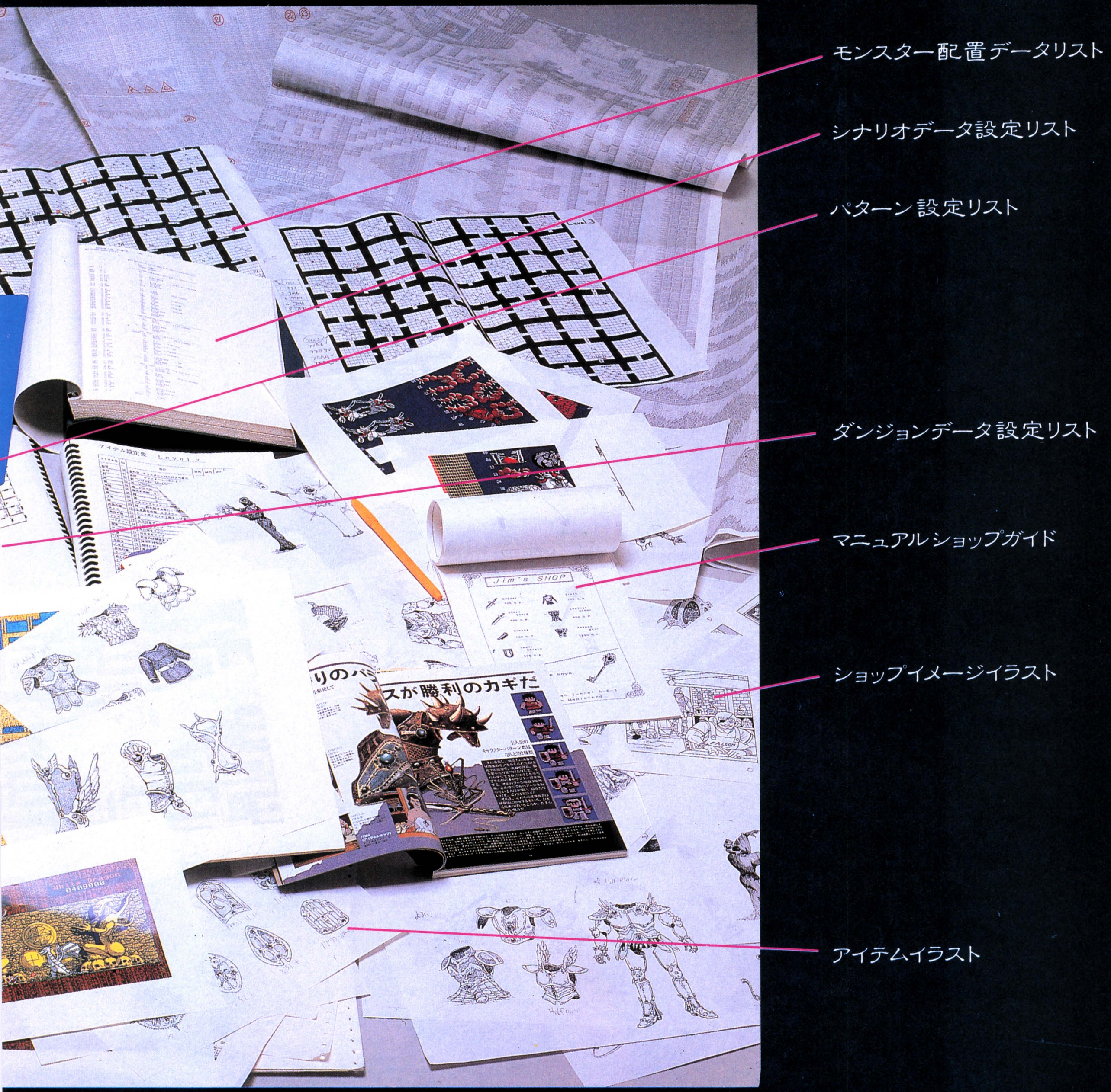
ザナドゥ シナリオII

▶ **注意**

- シナリオIIはシナリオIが終了していない方でもプレイできます。
- シナリオIIはシナリオIとかならず同一のメディアをご購入ください。
- シナリオIIはザナドゥがなければプレイできません。

ら"シナリオII（ザナドゥ）"は誕生した。

データ・プロセッシング・テクニックを用いてこのゲームに反映されている——



- チーフプログラマー・プロジェクトリーダー：木屋善夫
- シナリオ設定プロジェクト・リーダー：宮本恒之
- データ設定プロジェクト・リーダー：井上忠信

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19カトービル
TEL.0425(27)6501(代)



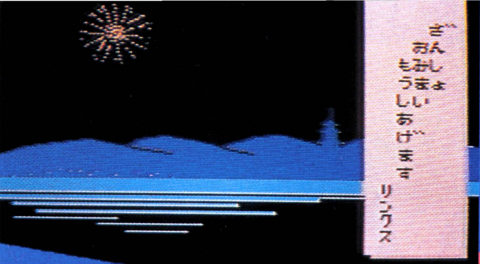


太陽の神殿
TEMPLO DEL SOL (ASTEKA II)
また、日本ファルコムがアドベンチャーゲームの新しいジャンルを世に問う…。
問題作遂に登場!!
ジョイスティックだけで
プレイできるRPGタイプ
フルグラフィック・アイコン
選択方式
AVG誕生
この画面がどこなのかその場所名が、ここに常に表示されている。
この矢印が（マウスカーソルと同じ）対応するものだけに、次々と移動する。
矢印がさし示す部分の名称が、次々とすべて表示される。
目の前で起っている出来ごとが、説明文としてここに表示される。
球技場
石の歯止め
うす暗い通路です。壁に歯車の仕組みがあります。
自分の持ち物がぜんぶアイコンで表示される。
片目のマスク
やりたい事は、この命令アイコンで選ぶ（左右にスクロールする）。
持ちものの選択をするときに、その名称が、ここに表示される。
太陽の神殿
TEMPLO DEL SOL
(ASTEKA II)
Falcom
太陽の神殿の為に書き下ろした
完全オリジナル曲。
〈挿入曲〉
Templo del Sol　太陽の神殿
Cenote　聖なる泉
El Castillo　エルカスティージョ
La noche triste　悲しみの夜
Mundo Perdido　失なわれた世界
太陽の神殿（アステカII）
PC-8801/mkII/SR/FR/MR
好評発売中・通販（〒200円）
2枚組（DISKのみ）¥7,800
Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL.0425(27)6501代
※注意 旧PC-88は漢字ROMが必要です。


MSX
FROM
IREM
もう、とまらない。
AMERICAN FOOTBALL
10-YARD FIGHT™
アメリカンフットボール 10ヤードファイト
GO! GO! アメリカンフットボール
肉体・感情・頭脳が激しくぶつかりあう最も洗練されたスポーツ、アメリカンフットボール。プレイ側も見ている側も一体になってエキサイトできるファイナルスポーツショー、10ヤードファイトの開幕だ。次から次へと形を変えるディフェンスフォーメーション。こちらの動きを見ながら前進を阻止する敵選手たち。クラスはハイスクール・カレッジ・プロ・スーパー級とだんだんレベルアップしてくる。戦況を冷静かつ敏速に判断してゴールへ突進しろ!
「10ヤードファイト」はアメリカンフットボールをテレビゲーム用にアレンジしたもので、実際のルールとは多少異なります。
ROM ROMカートリッジ
MSX 8K
IM-02
¥4,900
ジョイスティック使用可能
キックオフリターンで一気にかけぬけろ!
フォーメーションによって戦略を変えろ!
ゴールへタッチダウン!
©1986 IREM CORP.
好評発売中!!
地底探険ゲーム
SPELUNKER
スペランカー™
ROM ROMカートリッジ
MSX 8K
IM-01 ¥4,900
ジョイスティック使用可能
近日発売
第3弾
ホイッスラーズブラザー
©1983–1985 IREM CORP.
© 1985, 1986 IREM CORP. Licensed from Brøderbund
MSXは、アスキーの商標です。
Innovations in Recreational Electronic Media
irem
アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係



発売日	対応機種	メディア	価格
10月6日	XIC/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
10月18日	PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
	PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
	PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
10月30日	PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800



MSX専用のパソコン通信

ザ・リンクスの楽しさ発見!

THE LINKS

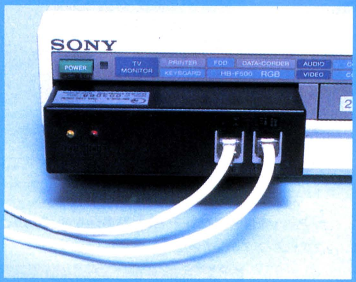
気軽に楽しくパソコン通信!
そんな感覚で楽しめるMSX専用の
パソコン通信「THE LINKS」。
カラーの画面が通信意欲をかきたててくれるぞ!
MSX派、MSXじゃない派、さあみんな大集合!!



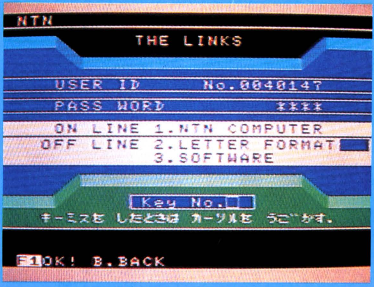
通信の醍醐(だいご)味(み)ここにあり!

まずは体験!

パソコン通信体験のある人なら、このTHE LINKSの画面にアッと驚くはずだ。なんたってカラー画面、しかも色合いやデザインがきれいなんだ。通信に必要なのはMSX、または、MSX2パソコン(ただしメモリ容量32KB以上)とモニターテレビ、電話機。それに通信ソフト内蔵のザ・リンクスモデム(29,800円)、たったこれだけ。ザ・リンクスモデムはソフト内蔵だから、他のネットワークと違って、こまかい通信パラメーターを設定する必要もない。

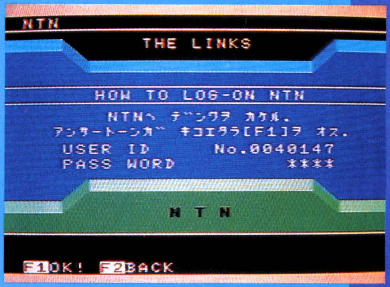


▲通信専用のザ・リンクスモデム。価格は29,800円。これがないと通信はできない



▲IDとパスワードを入力する

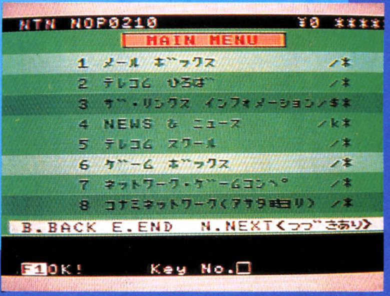
何はともあれ、まず試してみよう。機材をセットしたら、最初は上のような画面が映し出される。ここでIDとパスワードを入力する。つぎは、NTN(日本テレネット)に電話をかける。たったこれだけでOK。さあ、通信のスタートだ。いろいろなコマンド(といってもきわめて単純なもの)が画面下に表示されるので、それにしたがってキーボードを操作すればよいのだ。必要な番組を受信したら回線は自動的に切断される。フロッピーやデータレコーダにセーブするのはキミしだいってわけ。



▶NTNに電話をかける



▶これがTHE LINKSの入口



▶メインメニューが表示される

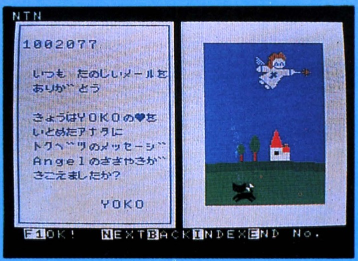


スーパーエンジェルと友だちになろう！

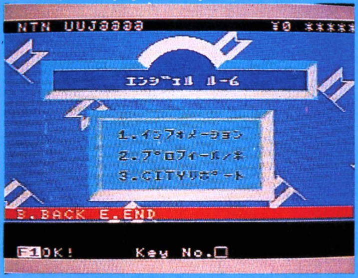
なんといっても楽しいのは『テレコム広場』の中の「エンジェルルーム」。エンジェルたちは THE LINKS 会員の相談役であり、よき話相手であり、THE LINKS の優秀な取材記者でもある。スーパーエンジェルと電子メールを通じて話してみよう。勉強や趣味、いろんなことの相談にのってくれるはずだよ。「エンジェルルーム」のインフォメーションを見て、気に入ったエンジェルがいたらさっそくメールをおくってみよう。

思いついたらまず取材(?)、のコンプティークはさっそくエンジェルに取材敢行。YOSHIEちゃんからいろんな話を聞いてきましたよ。年齢は秘密だけど、現在大学生。パソコンもファミコンもばっちりのスーパーレディだったよ。今はファミコンの『グラディウス』に夢中だってさ。

エンジェルたちは、『テレコム広場』の他にも『ＮＥＷＳ＆ニュース』などにも登場しているから、いろんなところをのぞいてみようネ。



▲エンジェルからのプロポーサルカード



▲『エンジェルルーム』のメニュー画面

▲ＹＯＳＨＩＥ。現在、某大学の？年生。大学ではデザインを専攻。そのセンスをいかして大活躍



▲イラストつきのプロフィールがある

パソコン通信でゲームが買えるなんて！

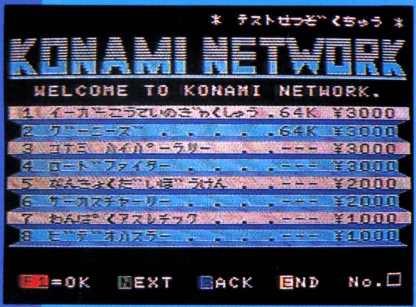
THE LINKS は『ゲームボックス』『コナミネットワーク』など、ゲーム関連のコーナーが充実している。市販のソフトよりも低価格で、そのうえ電話回線を通じて買えるとなると、ウーンこんないいことってないよね。

『ゲームボックス』には “ALL LIST” “NEW SOFT” “BEST10” の３つの項目があり、そのおのおのにゲーム名のリストがついている。ゲームはどのリストからでも買うことができる。

『コナミネットワーク』は、ごぞんじあのコナミのゲームを、パソコン通信で遊んでしまおうというもの。ゲームを転送するのにちょっと時間がかかるけど、わざわざ店まで買いに行くことを考えれば、こっちのほうが楽だネ。

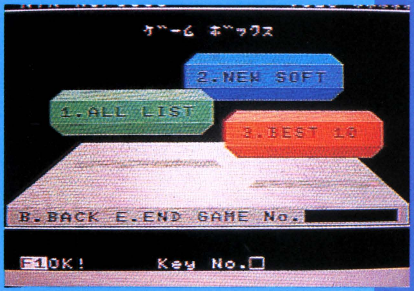
この他にも、『テレコム広場』に「ゲームフリーク」ってのがあって、こちらもいろんな情報が書きこまれてるよ。自慢、質問、新作情報、ゲームの好きなキミ、どんどんボードに書きこんじゃおうよ。（くわしくはP.109の「パソコン通信体験講座」を読んでネ）



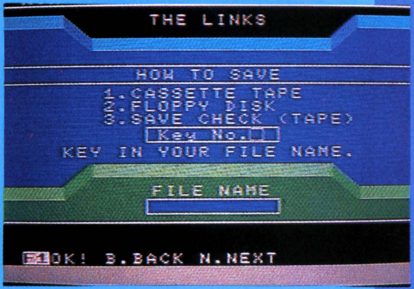




◀『コナミネットワーク』のメニュー画面(上)。ゲームのリストが表示される(中)。ただいまゲーム転送中(下)



▲ゲームボックスのメニュー画面



▲ゲームが転送されたらそれをセーブする

SUPER

ニューウェーブ特集

NEW GAMES

ロールプレイング編



16 エリュシオン



20 ラプラスの魔

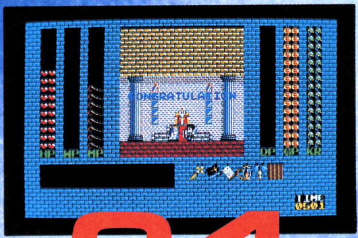
いま、パソコンゲームが

シミュレーション編



30 A列車で行こう

アドベンチャー編



24 ロマンシア



28 クリスタルプリズン



32 殺人倶楽部

変わりはじめた!?

パソコンゲームは進化する。いま全盛を誇るアクティブRPGが急激にオモシロくなり勢力を拡大し始めたのは、ほんの1年前。そしてゲーム界の次の主流をねらう新しいタイプのゲームが続々と生まれている。

こうした進化したゲームたちを、RPG、AVG、シミュレーション、アクションという各ジャンルからピックアップし紹介しよう(従来のジャンルに入れにくいゲームもあるのだけれど)。

アクション編



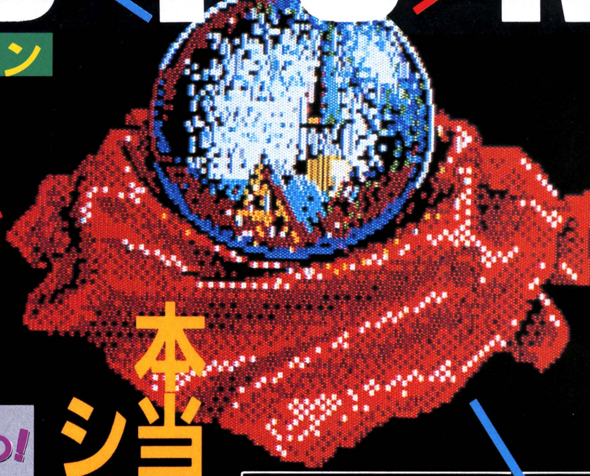
40 トップルジップ

ELYSION

エリュシオン

エリュシオン島。そのむかし、島を荒した魔物を、一人の勇者が封じこめた…。しかし、その魔物がまた島をむしばみ始めた…。

『冒険浪漫』『大戦略』などをヒットさせたシステムソフトから、またも強烈な一発！ 新作RPG『エリュシオン』が、今、ベールをぬぐ!! 『エリュシオン』がRPGの流れを変える。そんな予感をさせる一大ファンタジーをドンッと紹介!!



本当のRPGってシンプルなんだッ！

エリュシオンの実体をつかめ！ われら３人、福岡へ飛ぶ!!

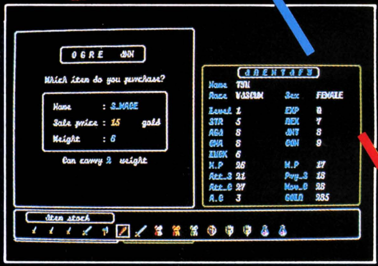
ある夏の日、サンサンと輝く朝日の中。われわれコンプティークのパーティー３人は、今はまだ幻のＲＰＧ『エリュシオン』を求めて福岡へ旅立った。

福岡空港についた３人がまず目にしたのは、羽田から一緒だったミスユニバースの面々であった。う〜んキレイだ。空港でたっぷり目の保養をしたわれわれは、目的地システムソフトにむかって、突き進んで行った。そして、３人はついに『エリュシオン』の世界に遭遇したのである。

開発スタッフの方がディスクをセット。ディスプレイに現れたそれは、ゲームという壁をこえたファンタジーの世界だった。とにかく、グラフィック、ストーリー、キャラすべてに新しい試みがあって、ただただ関心してしまう。

写真を見ればわかると思うけど、グラフィックはとてもキレイにできている。木でも岩でも一つ一つがていねいに作られていて、これはもうアートだね。

ダンジョンの中もすごい。壁がヒビ割れていたり、くずれている凝りようにはアゼンとしてしまう。おまけに、この中を動きまわるキャラがいいとくればもうただ物ではない!!



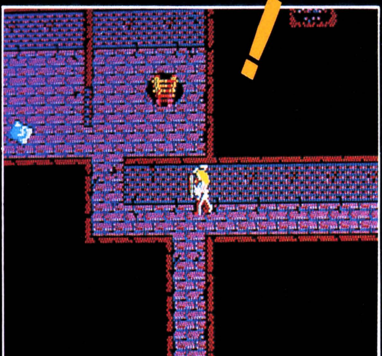
▲まず、キャラクターの設定をする



▲さあ、ゲームスタート！

※画面写真はすべて開発中のものです







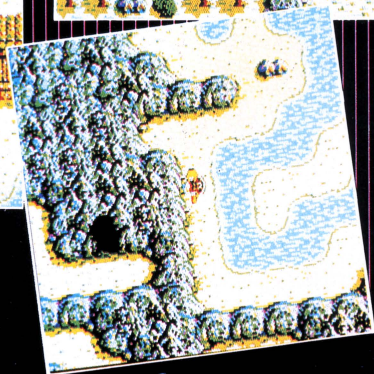
▼宿屋がたくさんならんでいる。ショップもこの中にある



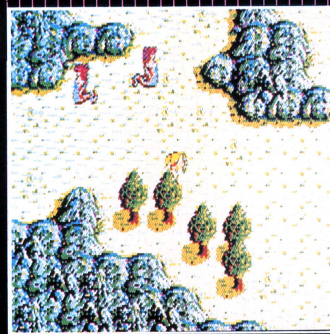
◀森の中。こんなふうに池があったりする



▶右には川が流れている。いったいどこまでつづくのか……？



◀敵がウジョウジョ出現！ 戦かわねばならないのだろうか？



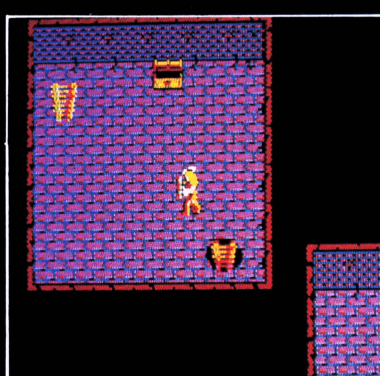
冒険の旅は"王様の試練"から始まる。この試練をぬけられた者が…

このゲームも、やっぱり最初はキャラクターのメイキングから入る。しかしこれも、数字とにらめっこしながらごちゃごちゃと、なんてことはまったくなくて、種族と男女の区別さえ選べばＯＫというシンプルさ。しかし、こんなシンプルな設定でも、５種類プラス性別（５×２）で10、それにこのゲームでは、体格をランダムに選択するという機能がある。これを入れると、なんと約23種類のキャラクターができてしまう。う〜んスゴイ！　しかも驚くべきことに、この23種類のキャラクターを画面上のグラフィックででも区別をつけているのである。背の高い男女ありゴッツイ男あり、大柄な女あり、ポニーテールの女のコ(個人的に私は、これが好きだが）ありというぐあい。ここまでやってくれちゃうと、自分のキャラクターへの思いこみも深くなるよね。それと敵キャラ、こちらは約80種類だけど、行動のパターンを変えたものも入れれば、150種類にもなるという。敵のなかには、保護色を使うヤツ、いつもはじっとしていて接近すると動きだすヤツ、攻撃をしかけると分裂するヤツなどパターンも豊富で、なかなかにキビシイ。

このゲームでは、敵キャラの行動も変わっている。たとえば、敵どうしでも戦うことがあるんだ。これをうまく使えば、強いキャラに出合った時など、身近にいる別の敵キャラをうまく誘導して戦わせ、そのスキに逃げるなんてこともできる。また、魔法を使って、ウルフなどの敵を操って混乱させることもできる。ただこれにはキケンがともなう。魔法で操った敵は、近くにいる物にすべて無差別で攻撃をしかけるらしい。だから、へたに安心して近づいたりしたらガブッ！　てなことにもなりかねない。

ゲームが始まって、最初にしなければならないのが、王様に会うこと。そして、真の勇者として認めるかどうか、王からの試練を受ける。これは、城の地下のダンジョンに入り、勇者のリングというアイテムをとることが目的なんだけど、もちろんそれだけではだめ。他にも必要なアイテムがあるから、それもとった方がいいに決まっている。けれども、リングだけでも旅を始めることはできる。ただ、あとになって苦労したりして。さて、リングを持って王に会ったら、いざ冒険の始まりだ!!







広大な世界にちりばめられたナゾの数々。どっぷりひたりたい!!

キレイなだけだと思うなよ!!



さて、旅の始まりはまず町の中から。町の中に、商店は一軒だけだけれども、これがいわゆるなんでも屋ってやつで、武器も防具も売っているし、体力を回復させることもできるｅｔｃ。

おもしろいのは、ギャンブル場を兼ねていて、しっかりゴールドをもうけることもできる。もちろん、ソンをすることもあるだろうけど。まだできあがってはいなかったけど、スタッフの話だと、単純なカードゲームになるらしい、どんなふうになるのか楽しみだね。うまくすると安い元手で、高価な武器や防具が買えるかも。

アイテムの類だって、約150もあるということだけど、スッゴイの一言だね。写真じゃよくわからないけもしれないけど、武器や防具類のひとつひとつが凝りに凝ったグラフィックでできているのだ。キャラがこの武器をもってふりおろす動きがけっこうリアルで迫力がある。でもやっぱり、女性のキャラがやると何かかわいく見えてしまう。個人的な意見を言わせてもらえば、やっぱりあのポニーテールのかわいい女のコが、大きなオノをブンブンとふる動きが私は好きだなァ……オホン！　話がそれた。

店で、必要な物をそろえたら町の外へ行くわけだけど、いきなり町の中からモンスターがうろついているから、なかなか気がぬけない。

さて、いよいよ町を出て本格的な冒険の世界に突入だ。このエリュシオン島、山に谷、川に湖、草原もあれば砂漠もある、そして森林もあれば林もあるというきわもの。話によると海もあるらしいが、あいにく見れなかった。とにかく広い、何でも約６万ブロックで構成されているらしい。こんなにきれいなグラフィックが６万ブロック分もあるのかと思うと…またもや、う～んすごい。

この地上部分、奥に行くにしたがって岩、がけ、木などの障害物にはばまれて、巨大な迷路になっている。だから、地上を歩くのもひと苦労。それとこの地上部分には、地下ダンジョンの入口が隠されている。この地下ダンジョンがまたくせもので、モンスターは、うろついているし、落し穴や通路などにある宝箱にもトラップがしかけてあったりするし。しかし、宝箱などはあけないわけにはいかないし、こまるよね。ダンジョン自体は、多重層の作りになっているうえに広いし。階段も、ノーマルな物とはしごの２種類があるし、あがりさがりをくり返さないと行けない所があったりするので、マッピングはむずかしいぞ。

地上部分では、同じ人型のキャラと出会うことがある。実は、まだこの部分が開発中だったんだけど、最終的にはこのキャラを仲間にして、複数で行動をすることもできるようになるらしい。でも、いつも一緒に行動してくれるとは,かぎらないみたいだ。たまに、フッと途中でいなくなってしまうこともあるという話だけど、わがままなヤツだ、と言いつつシビアだなぁー。

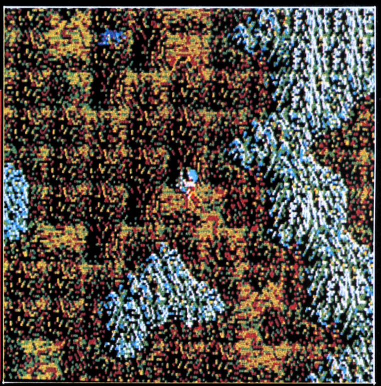
全体のキー操作もゲームが凝っているわりに簡単になっていて、アクションシーンでも、スペースキーを押せば武器を１回ブンとふるといった感じで、いざって時のキー操作にとまどうなんてことはない。

冒険の途中で、メッセージが出る所があるんだけれど、このメッセージの出方が楽しい。写真でも分かると思うけど、この巻物がメイン画面の右側にスルスルッと開いて行く。皮の感じが雰囲気ピッタリで、グッと気分をもりあげてくれる。こうゆう、ちょっとした演出がうれしいね。









モンスターと魔法の世界、そしてヒーロー&ヒロイン うーん泣けてくる！

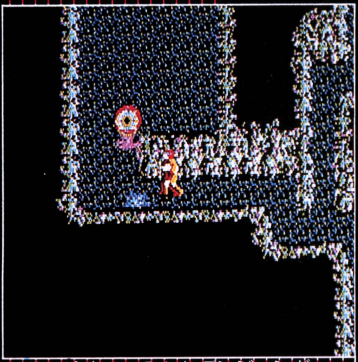
この『エリュシオン』にはおもしろい機能がある、それが、この早歩きというやつ。どういうのかと言うと、キーを押している間は、プレイヤーのキャラがスロー→ミドル→ファーストとトコトコトコと早足で歩くというもの。どんな時に使うかというと、たとえば勝てそうもない敵キャラに出会った時など、これを使って逃げるとか。この機能ってけっこう役にたちそう。ただひとつ、気をつけなきゃならないのは、長時間使うとスピードが落ちてしまうということ。やっぱり、早足で歩けば疲れるからねえ、だから乱用をするとたいへんなことになってしまうヨ。

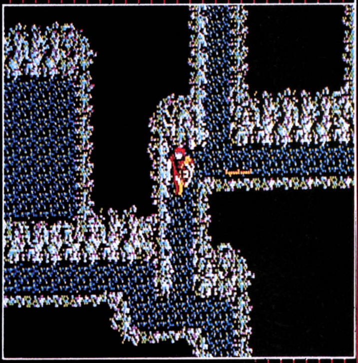
前のページでもひとつ、敵キャラを操る魔法の話をしたけれども、その他にもこの『エリュシオン』には魔法がいっぱいある。教えてもらえたのは、先に書いた魔法と、敵キャラをねむらせてしまう魔法の2つだけだったけど、マジックポイントがヒットポイントの他にちゃんと設定されているから、まだまだ出る。この魔法の力だけど、最初の設定でだいぶ左右されるみたいだ。たとえば、体力重視のゴッツイキャラにした場合は、魔法の経験値が上がりにくかったり、反対に体力のあまりなさそうなタイプのキャラにした場合、魔法の経験値の上がりが早かったりするし、その他にも種族によってもだいぶ変わってくるそうだ。そういえば、種族で思い出したんだけど『エリュシオン』では、普通使われているようなエルフだとかドワーフとかいう呼び方は使わないそうだ。なんでも植物の学名を使おうと考えているそうで、どんな名前がつくのか今から楽しみだなァ。

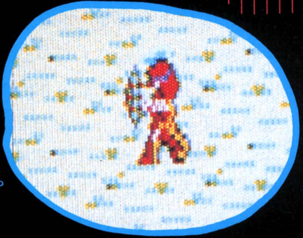
それと、開発の人が言っていたことだけど、この『エリュシオン』では敵を倒さなくても、レベルを上げることができるらしい。もちろん普通のＲＰＧのように、敵を倒してもレベルを上げられるけれども、敵と戦わずにアイテムだけを取って行っても、レベルは上がるのだそうだ。それだけじゃなく敵を倒さず、アイテムだけ取って行くだけでもラストにまでは行けるということだった。ただ、それで最後の魔物が倒せるのか、エンディングはどうなるか、というところは、聞きそびれてしまったのでナゾのままだけれど。あとは、実際にプレイをして確めよう。(私もぜったい確めたい)

まあ、どちらにしても、ただ敵を倒してレベルを上ればいいというゲームでないことは確かのようだ。いたる所に隠されたナゾ、そのナゾがまたナゾを呼ぶというぐあいに、ただで最後までは行かせません、といった感じだ。

開発スタッフの全員が、ボードゲームのＲＰＧやシミュレーション的な物をやりこんできたえた頭だけあって、ナゾはそうとう複雑になるみたいだぞ。『エリュシオン』の登場でＲＰＧになにかが起きそうだ。98ユーザーしばし待たれ！


▲旅の途中で、こんなダンジョンが…


▲なかなかむずかしそうだ


▸ポニーテールのかわいいキャラだ

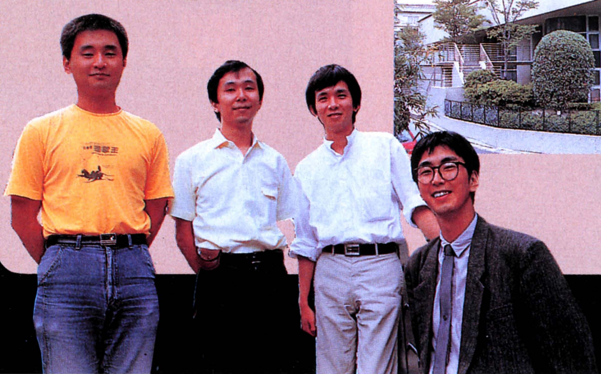

◂勇ましくオノをふる。カッコイイね

『エリュシオン』のお父さんたち

街の騒音もとどかない、高台の高級住宅地の一角にシステムソフトの不夜城はある。レンガ造りのしゃれた感じで、う〜んなんていい所で仕事をしているんだと、うなってしまった。中だって、ジュータンは敷いてあるし、フロもあるし、サウナまであるという。うらやましい。まあ、私事は別にして下の写真の方達が、今回の『エリュシオン』取材でお世話になったスタッフの方。むかって右から、営業部の係長の木下さん、次の方が『グラフィックを担当した竹谷さん。そのとなりが『エリュシオン』を実際動かしてくれた福田さん、そして、説明をしてくれた千馬さん。とても楽しく取材をさせていただきました。『エリュシオン』の他にも『大戦略88版』の話なども聞くこともできたし、みなさん『エリュシオン』は10月中に必ず出しますと、約束してくださったので98ユーザーの方お楽しみに！

システムソフトのみなさん、ホントに期待してまっせ！





ラプラスの魔

今秋、最も期待する新作のひとつが、ハミングバードの『ラプラスの魔』だ。原作はあの安田均先生によるもので、題材をホラーにもとめたロールプレイングゲーム。RPGといっても、最近はやりのアクションRPGではなく、なんとウィザードリィタイプにしあげたものなのだ。計算しつくされた謎が重層的につみかさねられ、かなり難解なゲームになりそう。編集部はその開発のまっただ中にあるハミングバードに突撃取材をこころみたのだ。

ひと味違ったゲームになる！その強烈な予感

編集部が大阪に取材に訪れたのは、まだまだ暑い8月の終り。ゲームの制作は、まさにフィニッシュの段階を向かえようとしていた！　のではまったくなかった。グラフィック、ストーリー、ともにまだ容量との過酷な闘いの中にあって、日夜さらにすばらしいゲームに仕上げようと絶え間ない努力がなされていたのだ。そんな日々が続く中で、中だるみがでてきてもおかしくはないだろう。しかし、このゲームの原作者である安田均先生が妥協を許さない態度で制作に向かっているためか、そこにはスタッフ一同が緊張感に体をふるわせ、熱心に仕事に取り組む姿があるのみだった——と、まあ少しおおげさになったけれど、要するに取材した段階では、まだまだ未確定の要素が多く、はっきりとしたことが聞けなかったというわけだ。しかし、取材をつづける中で、これはどうも今までのＲＰＧとはひと味違うな、と感じざるをえなかった。

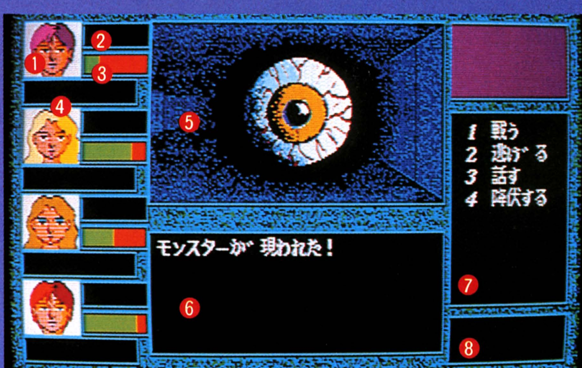
まず、なんといっても原作があのゲームのオーソリティ、安田均先生によるものであるところからも、他のゲームとはちょっと違ったものになるだろうことがうかがえる。そして、題材がホラーだということも興味深い。現在、日本のＲＰＧはまだまだファンタジーが大半を占め、他にはＳＦが少々出ている程度にすぎないから、ホラーものでどういうゲームになるか楽しみだ。

さて次に、日本の現在のＲＰＧの傾向をみると、２Ｄフィールドのウルティマタイプか、アクションＲＰＧに人気が集中し、新作の大半がこれらに属している。そういった傾向の中で、このゲームがシナリオを重視した、３Ｄの迷路構成で、非リアルタイム戦闘モードを採用したウィザードリィタイプだということを考えると、ひじょうにおもしろい。「最近のゲームの楽しみ方が、早解きや裏技の方向に向かっているが、本来のじっくり時間をかけて遊ぶ、大人の楽しみ方ができるものにしたい」というセールスマネージャーの今西さんの話からも、このウィザードリィタイプで十分楽しめる、そして超難解なゲームとなることが予想される。

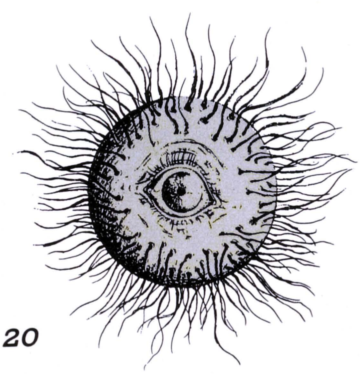
謎のウェザートップ館これがゲームの舞台だ

さて、どれだけこのゲームが興味深いゲームに仕上りそうかは、分かってもらえたかな。ウン、まだよ〜く分からないって！　そうか、じゃ少しずつ話を進めよう。まずはどこがホラーか、というところでストーリーに入ろう。

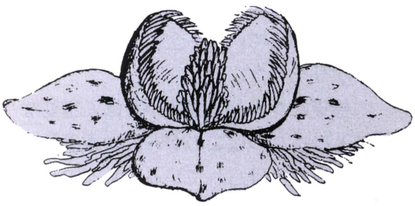
これが画面構成なのだ!!



①キャラクター
②職業
③ライフ
④名前
⑤メイン画面
⑥メッセージ
⑦選択コマンド
⑧４人以外の仲間



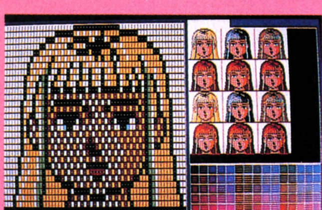
時は1920年代、ところはアメリカ合衆国、ニューイングランド州のニューカムという小さな街。そこにあるウェザートップ館は昔、海賊の親玉が住んでいて、今は誰も住んでいない。街の人々の間では、そこに化け物がでるという噂が伝わっている。そんな話を耳にした科学者、ジャーナリスト、霊能者、探偵、デレッタント（有識者）といった人々が、それぞれの目的をもって、その館へと向かった。そして彼らは館の中で何と出会うのか？　そして謎を解き明かすことができるのであろうか？——と話はスタートするのだ。

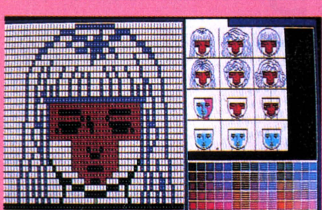


いよいよ、キャラクターメイキングにはいる

ゲームの背景になるストーリーが分かったら、いよいよゲームの話だ。当然、キャラクターメイキングよりはじめることにしよう。

味気ない今までのキャラクターとは違うのだ

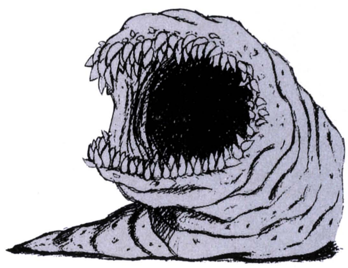




これがキミのかわりに、ウェザートップ館へ冒険に行くキャラクターの開発中のグラフィックだ。上の写真は、髪形、色を変えたバリエーション。そして下の写真は、目や鼻など顔のつくりを変えたバリエーションなのだ。どうかな、今までのように味気のない同じような顔のキャラクターじゃないでしょう。これでさらにゲームにのめりこむこと間違いないネ！　ただし、これは自分で選択できないので、少し残念な気もするけどね。でも早く完成版を見たい！

このゲームでは、名前と生まれた月日と性別を入力する。これによってキャラクターの属性値が決まり、様々なキャラクターができるのだ！　生命力、精神力、体力は上記の事項で決定され、さらにボーナスポイントを、分析力、意志力、知覚力、魅力、運の各項目に振り分ける。これだけのことをすれば、キャラクターの能力的な面はすべて完成なのだが、このゲーム、それぞれのキャラクターによって顔の違いをグラフィックでみることもできるのだ。つまりできあがったキャラクターは、能力的な面も姿形もそれぞれ違うキャラクターにできあがることになるのだ。

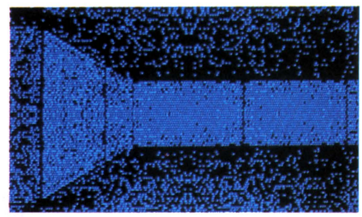
冒険は４人までのパーティーを組んで行なうことができるのだが、1人や２人で行ってもべつにかまわない。長くつきあうキャラクターだから、感情移入が十分できるようにするためにも、しっかり行なうようにしたいものだ。



いよいよゲームスタート！重層的な謎に挑戦

キャラクターメイキングを無事終えるといよいよゲームスタートだ。まず冒険に必要なものを街へ行って買い入れなければならない。街では様々なものが売られているが、はじめに持っているお金は少ないので最小限の装備でガマンしよう。売っているものを見てみると、なるほど1920年代という時代背景にふさわしい品物ばかりだ。目についたのは、ゴースト吸い取り機で科学者が使うことのできる武器なのだそうだ。これですぐに館へと向うのがこれまでのパターンなのだが、このゲームはなんとスタート前に修業することによって各能力値を上昇させることができるんだ。例えば、図書館に行って勉強すれば、あるスキルが上がるようになっている。そのかわりそれに応じた分だけ歳をとるようになっている。当然歳をとれば体力的なものなどは低下するのだ。つまりそのへんのバランスを自分で考えて修業をつむなり、そのまま冒険に出るなりしよう。

さて基本的には４人で冒険に出ることになると思うけど、必ずしもその必要はない。というのも館内などで、自分たちと同じような目的をもった人々と会うことになるからである。自分たちのパーティーにアキがあれば、出会った人と話し合って、気が合えば仲間に加えることができるというわけだ。館内などで出会う人々は様々で、自分たちよりも高い能力を持っている人や、重要な情報を持っている人、ウソをついてプレイヤーを惑わす人や裏切りものも出てきて、誰を仲間にするかというキミの決断はかなり重要になってくるようだ。



▲洋館内の通路を進むと３Ｄ画面は“ズルズル”という不気味な感じでスクロールするのだ

館の中に入った以上、当然モンスターとの戦闘もあるわけだが、これも今までのＲＰＧのパターンとは違うようだ。戦闘は、肉体的なものと精神的なものの２つに分けられている。肉体的な戦闘というのは、いわゆる銃での攻撃やナイフや剣などで切りつけるなど、おなじみなものだ。精神的な戦闘とは、霊能者などが行なう霊媒やおはらいなど直接的接触がないものをいうのだ。こ



▲階段もグラフィック表示されるので、視覚的にも楽しい。上りと下りとでは、画面が違うぞ

の戦闘方法の使い分けは当然重要になってくるので、メンバー編成はしっかり考えて行なうようにしよう。というわけで、無事戦いも終り敵を倒したとしよう。しかし概存のＲＰＧの用にモンスターがお金を置いていくことはない。たまに、モンスターが守っている宝箱の中からアイテムを見つけ出せることはあるけどね。このアイテム（十字架、おふだ、にんにくetc.）を街にもどって売ればお金を得ることはできるが、このようなアイテムはあとから必要になってくる場合が多いので、できるだけ売らないようにするのがよいだろう。それではいったいどのようにお金をもうければいいのだろうか。これほど現実的なこともないのだが、新聞記者にゴーストの写真を撮らせてその写真を売ることによって金もうけをするのだ。当然写真の映り具合やゴーストの種類によって金額が変わってしまうのであしからず。

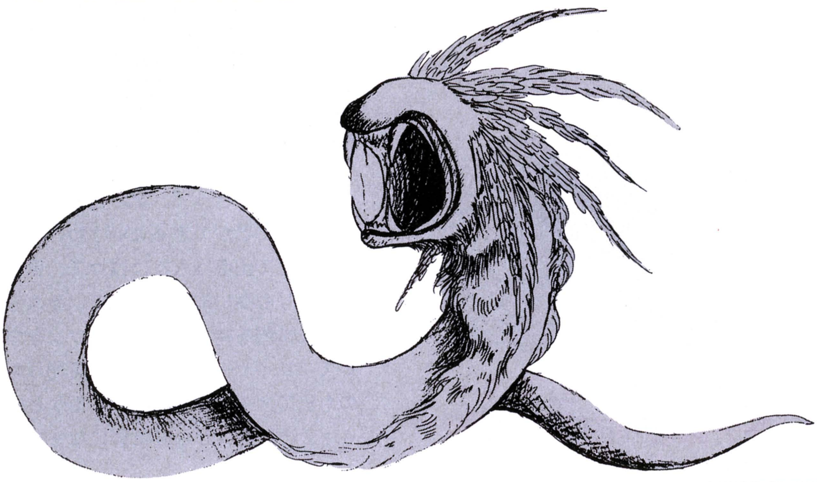


ここまでで分かるように、戦闘することはあまり重要ではない。なにしろ能力は修業によってある程度高められるし、お金も敵を倒すことによって得られるわけではないのだから。これによってＲＰＧにありがちな中だるみというのがほとんど感じられないようになっている。戦闘に重きが置かれていないだけに、館に点在する謎の数は多い。館自体のつくりは、地下１階、地上３階となっている。ただし地上最上階は鐘楼となっている。おもなトラップは部屋と部屋のつながり方や、通路と通路のつながり方にあるようだ。トラップの種類もいろいろあるが、あるひとつのトラップから脱出する方法もいろいろ考えられるようになっている。つまりプレイヤーの成長状態によって脱出方法が異なるというわけ。どう、ほんとうに深いシナリオ構成でしょう。

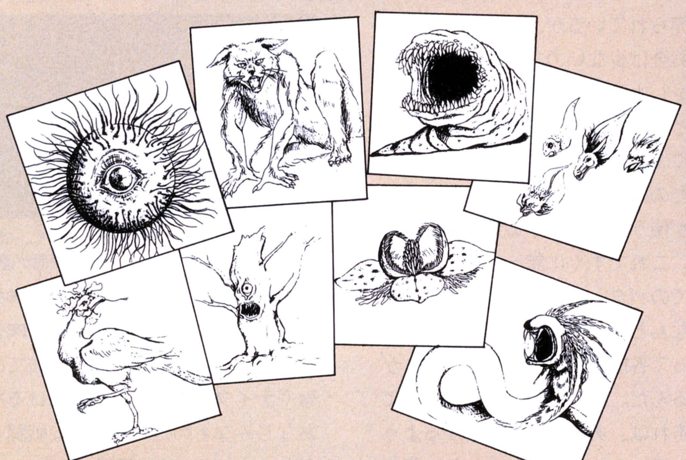
登場モンスターは全部で50〜80種ぐらいになりそうだけど、全部がウェザートップ館に出てくるわけではない。ということは……。アイテムも1920年代という時代背景を極力そこなわないものとなっていて、全部で23種ぐらいになりそうだ。

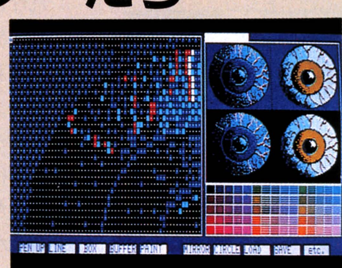
最後にシナリオ面でいちばん重要なことは、じつはこのゲームは重層的に目的がもうけられているため、プレイヤーはより上の目的に気付くことなくゲームを終えてしまったと思いこむこともあるかもしれないというのだ。でも伏線はしっかり張ってあるので、見落さないようにプレイすれば大丈夫。謎が謎をよぶ深いシナリオになっているので、じっくり時間をかけてプレイするようにしよう。

最後に、このゲームで効果音もふくめ、曲を担当しているのが小坂明子ということもつけ加えておこう。彼女自身ものりにのって作曲したというから、さらに楽しいゲームになること間違いないね。



現在、製造中のモンスターたち

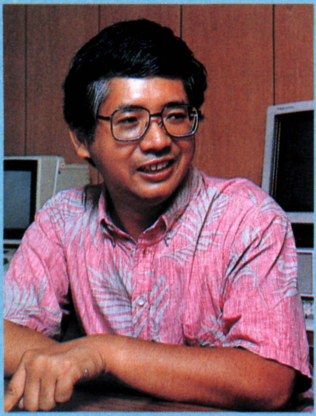




◀この目玉のモンスターは、浮き上がるように登場するのだ。なお画面は開発途中のもの。

登場する敵キャラも1920年代のアメリカを舞台にしたホラーＲＰＧだけに、今までキミたちの聞いたことも見たこともない奴が多数登場する。左のイラストがモンスターの開発中のオリジナル原画で、これらを見ていると、クトゥルフ神話を思い浮かべたりして……。

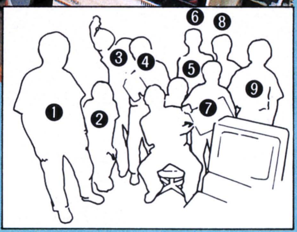
原作者の安田均先生に直撃インタビュー



今回、取材に行った我々は、ちょうどハミングバードに打ち合わせにこられた安田先生に会うことができ、直接『ラプラスの魔』についてインタビューすることができた。その内容をここに再現しよう。

編集(以下H)：こんにちは。『ラプラスの魔』はまだ発売されていないんですが、安田先生がシナリオを書いているということで、ぜひ今日はいろいろ話を聞かせてもらいたいと思います。
安田均(以下Y)：そうですか、はいわかりました。
H：このゲームの企画は、ハミングバードの方から出たものなのですか、それとも先生の方ですか。
Y：もともと私はここにアップルのソフトを買いにきていたんですよ。そして、いろいろ話をしているうちに、どちらからともなく一緒にゲームを作ろうということになったんです。私もパソコンのゲームは作ってみたかったんですよ。
H：そうなんですか。ところで作るとしたら、はじめからＲＰＧと考えていたんですか。
Y：そうですね。やはりＲＰＧでしたね。それに最近のパソコンのＲＰＧは、ウルティマタイプのフィールドで展開するものや、アクションＲＰＧが多いのですが、もうひとつのタイプとしてあるウィザードリィタイプの３Ｄ迷路で、ストーリー性を重視したものをぜひ作りたいと思っていたんです。
H：たしかに最近の日本のＲＰＧはそういう傾向にありますね。ところで、なぜホラーを題材にしたのですか。
Y：ウ〜ン、どうしてもファンタジー以外で作ってみたかったんですよ。ＳＦも考えたんですが、世界が広すぎて、内容のあるものをと考えるとパソコンでは無理なんですよ。だから私も興味のあるホラーということになりました。人気もありますしね。でも、このゲームはほんとうは、入口がホラーというだけで、ＳＦやファンタジーの要素もすべて入れてありますよ。遊んでもらえれば分かります。
H：では、タイトルの“ラプラス魔”というのは何なんですか。
Y：ラプラスというのはフランスにいた数学者の名前ですよ。彼は、天文学において数学で計算すれば、百年後、千年後の星の位置もすべて分かるということから、森羅万象すべてのことは予想可能であるのだ、といったニュートン力学時代の飛躍した集約的な考えをもっていて、それを支配する観念的なものを“ラプラスの悪魔”と呼んだのです。私は、現在のＲＰＧを見ていると、あまりにも決められた道筋でつくられているものが多いところから、ラプラスの魔を倒すということで、これらのゲームから脱皮するといった意味もこめたんですよね。
H：おもしろい話ですね。ますます期待します。今日はどうもありがとうございました。





安田先生をかこんで、制作にはりきるスタッフ一同：セールスマネージャーの今西寛①、デザイナーの井上由香②、安田哲夫⑧、プログラマーの松尾光泰③、河内桂一④、小林克弘⑤、高橋暢生⑥、松紫直樹⑦、鶴田真一⑨(敬称略)

アクティブ・AVGとでも申しましょうか

ロマンシア

ドラゴンスレイヤーJR

ROMANCIA

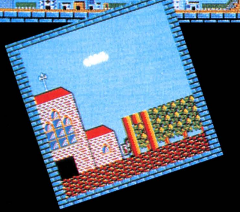
あの日本ファルコムの大ヒットシリーズ『ドラゴンスレイヤー』に第3作が登場した。その名も『ロマンシア』。今回はRPGじゃなくて、アドベンチャーゲームになっている。それもファルコムお得意のアクションゲームの味つけがバッチリきいて、いままでにない新しいタイプになっているぞ!!

ファルコムが贈る話題作!!

〽ＡＶＧのよおでＡＶＧでないベンベン、ＲＰＧのようでＲＰＧでないベンベン、それはナニかとたずねたら、は、ロマンシア、ロマンシア、ロマンシアー。いっきなり関西方面の人にしかわからないギャグを飛ばしてしまったが、この『ロマンシア』、今回の特集のなかでも極めつけのニューウェーブゲームなのだ。

いろんなアイテムを集め謎を解いていくという点ではＡＶＧなのだが、従来のＡＶＧがカナや英語のコマンドを入力して、画面がパラリパラリと変わっていくのに比べ、こいつはコマンド入力の必要なし。テンキーやジョイで操作する主人公はリアルタイムな動きをし、画面もそれに合わせて右左にスクロールする。まさにアクションかアクティブＲＰＧの感覚なのだが、テーマはあくまで謎解きなのだ。いったいこんなゲームをなんと呼べばいいの？









▲なんたって、マニュアルがカラー。マンガでストーリー紹介しちゃうとこがおニューい！ 力はいってるネ♥

▼画面もこんなにカラフルでキレイ！ 横スクロールに建物の遠近で奥行きをつけてるところが新感覚です

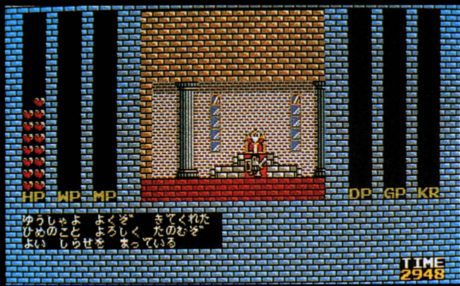
カレンな物語に隠された謎!?

かっわゆいBGMとともに、キミが登場するのは、景色も美しきホワイトダリアという王国である。ところが、お城の王様に話を聞いてみると、いまやこの国は重大な危機にさらされているという。王女は何者かにさらわれ、民たちは次々と病いに倒れていく。そして、弟王が治める隣国アゾルバの不可解な変貌。そこには、なにか強大な悪の力が感じられる!! 王女の救出を依頼されたキミは、ひとりカン然とこれに立ち向かっていくのだ。

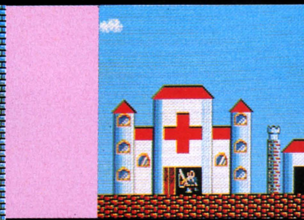
と、ここまで読んだキミ、よくある話だと思ってるだろー。はっはっはっ、そのとーり。キミの使命は王女を救い、悪をうち滅ぼすことだ。しかし、いったいどうやって？ そう、ここからがちがうところだ。このゲームで大事なことは、敵をガンガン殺しまくることじゃなくって、いろんな情報やアイテムを手に入れ、それを最大限に生かしていくってことなのだ。

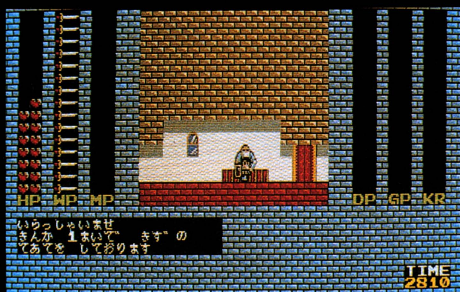
しかし、この国に来たばかりのキミには、最初だ〜れも協力してくれない。だから、いろんな「よいこと」をして人々に信頼してもらわなくっちゃ。天国の神様（？）もちゃんと見てるゾ。

こうして、あちこち冒険していくうちに、キミはひとつの隠された事実に気づくだろう。悪をうち滅ぼすという使命の本当の意味は何か？ そのとき、物語は新しい展開を見せるのだ!?



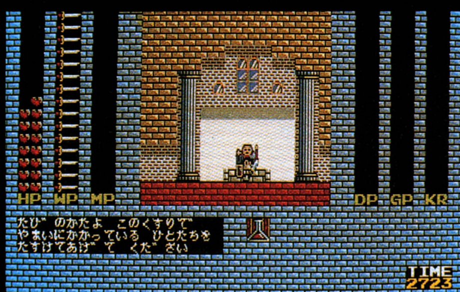
むむっ、期待されてるぞ。こりゃ責任重大だね


ちゃんと建物の中にもはいれまーす



やっぱりお金も必要みたい。手に入れなきゃ


ブタが飛んでる。これがモンスター!?

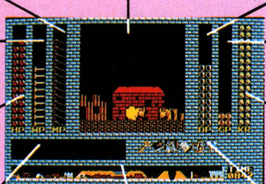


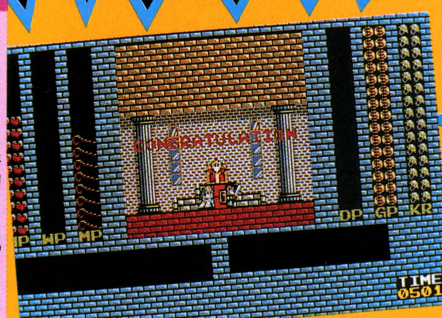
こういわれると断れないのが騎士道精神さ


金色のシルエットがうるわしかろー


ありゃ!? モンスターを倒すと天使に!?

画面の説明





王女を連れ帰って王様バンザイ!! だが !?

見かけによらず手強いゲーム展開だぞ

ここで、すこーしだけ舞台を紹介しちゃおう（アドベンチャーは先の展開見せたらおしまいだって、ファルコムの宮本さんがうるせーんだよね。ほかの雑誌にシーン2の画面が載ったら、ボクは怒るぜ、宮本さんっ／）。

まずはホワイトダリアの国。ＢＧＭも軽やかに、美しい街並には病院や盾の修理屋なんかがある。どこかにゃ困ってる人もいるぞ。ほらほら「よいこと」をするチャンスだ♥　だいたいにおいて平和なこの国は、いろんな準備をするところ。あっちこっち行っていろんなことをしてみよう。

なにかのひょーしで天国へ行けたら大きな神殿にいる神様（？）たちに会おう。はっきりいって、いろんな不思議なアイテムをくれるのだ。ただし、それには○×△が……。地上に戻るにはどーしたらいいかってのも考えなくちゃね。

さてさて、ホワイトダリアからアゾルバへ。国境の橋を渡ると、あっと驚き、たちまち空はまっくらけになり、ときどき雷なんかも光ってしまう。荒れはてた街にはモンスターがうろついていて、危険もいっぱい／　だけど、危険だけじゃなく、大事なアイテムの封印を解いてくれる人なんかに会うチャンスもあるので、しっかり探索だぞ。

キミの探す王女も、当然ここに捕われている。彼女を救い出すだけでなく、すっかり変わってしまったこの国の王様の心をどうやってとり戻すかが、ポイントだ。

とまあ、こういう風にゲームは展開していくわけだけど、なかなかうまくはいかないぞ。トリックなんかもかなりいじわるだし、うっかり見すごしちゃいそうな重要な場面がいくつもある。どこかの××には隠し通路があるんだよー（あーあ、いっちゃった）。

この作品に魅了されたコンプティークは１月号からマンガを連載することにしてしまいました。期待してネ♥

ホワイトダリア

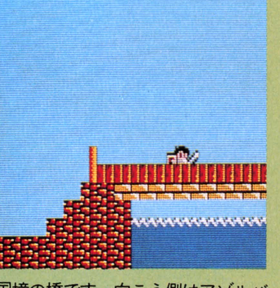
緑多き国ホワイトダリア。青い空に映え、街並も美しい。しかしだ、一見豊かで平和そうなこの国にも、闇の力がひっそりと忍びよりつつあるのだ‼
さァ、ぐずぐずしているひまはない。この国を救うのはキミなのだ。



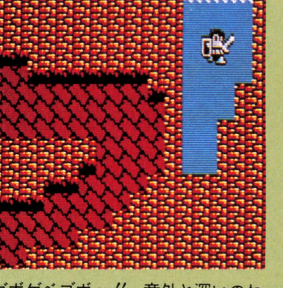
若い娘さんが３人も!?　ルン♥(ちがうって／)



なんでしょ、この人。雲になんか乗ってるよ



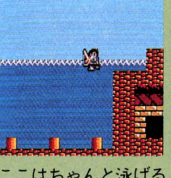
国境の橋です。向こう側はアゾルバ国



ガボゲベゴボッ‼　意外と深いのね。はて、となりの洞窟はなんでしょー



じーさん、あんたはそこでなにやってんの？



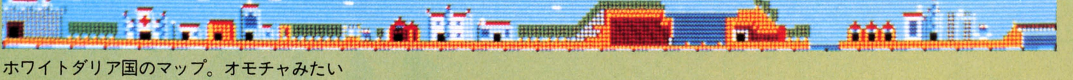
ここはちゃんと泳げるんだよねー。チャパッ



んでもって、潜れちゃったりもして。ブクッ



高いなあ。お金がなくなっちゃうよ

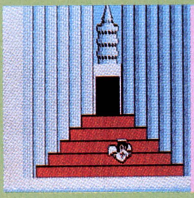


ホワイトダリア国のマップ。オモチャみたい

天国？

ひたすら清らかな天国。飛びかう天使たちも無邪気なものだ。いちばん奥にある荘厳な神殿には何人もの神様（？）がめい想にふけっている。ふむむ、神様にも格があるみたいだぞ！　ああ、神様、ボクをお導きくださいませ。


神様もしくは仙人様は雲の上にてめい想中


赤いじゅうたん敷きつめた立派な神殿なのだ

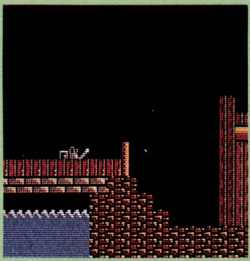

雲の中を飛びかう天使たち。みんなお友達♥


天国の門をくぐれるのは天使だけでーす


天国のマップ。じつにすっきりしています

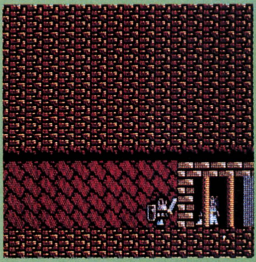
アゾルバ

こちらは、いまやすっかり闇に覆いつくされてしまった岩の国アゾルバ。人影もなく、街は荒れはてて、うろつくのはモンスターばかり。いったいこの国に何が起こったというのだろう!?　姫、無事でいてちょーだいね。

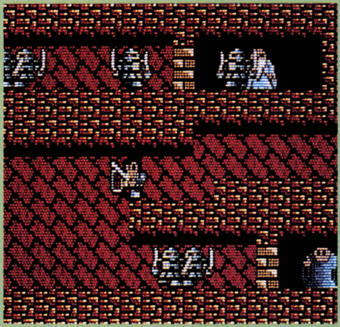

うって変わってこちらまっくら。雷がフラッシュします

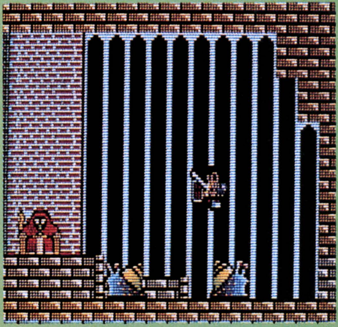

お～や、ブタがうろついている。家並みも荒れはてて

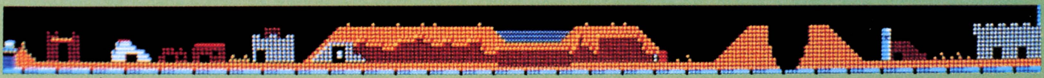

あんなところに妖精が！　よくあるパターンだぜっ


姫！　こんなところに捕われちゃって、かわいそーに


あれっ!?どっちからはいるの、こんなとこ！


あっちこち敵だらけ。こんなときには？

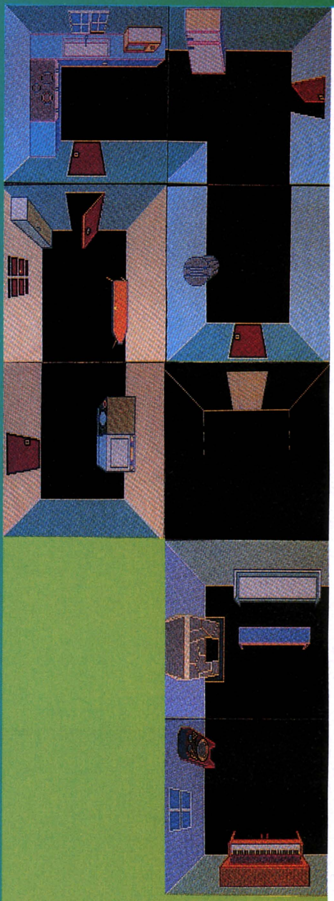

アゾルバの王様コワーいよー。姫はどこ!?


アゾルバ国のマップ。右手の火山にご用心

クリスタル プリズン
―水晶の牢獄―



「わたしは誰なのか」
何も思いだせないにもかかわらず、
じっとはしていられない。
何かをしなくてはいけないような気がする。しかも急いで。
目を開くと、そこには、いいしれない不安が待ちうけていた。
期待の本格派ミステリーアドベンチャー。
早くもHow To Win してしまうゾ。



ちょっと、ひと泳ぎできるプール

How To～の前にちょっとゲームレビュー

イヤー、まいった。前々からそうじゃないかとは思ってたんだけど、やっぱりね。わたしって超能力者だったのよ。この前もカンジュースのクジが当っちゃったし、今度も「次のゲームはおもしろいゾ！」っていう予感、ビシバシ当っちゃったもんね。

「クリスタル　プリズン」。題名からしていいじゃない。正統的アドベンチャーって感じでさ。スタートさせてみて（まだ途中までしかいってないから終わってみて…とはいえない）感じた点をまず、お話ししたーい。

★お上品！

しつこくってヘキエキするようなダジャレやおふざけがない。もちろんユーモア感覚はいっぱいなんだけど、ストーリーをぶちこわすようなんじゃなくて、ほどよく上品。

★おっしゃれ！

アニメのセル画みたいなゲームの多い中、（というより日本製のはほとんどがソレ）この「クリスタル…」は違う。「メルヘン・ヴェール」をホーフツとさせる、おしゃれなタッチ。

★こってる！

グラフィック画面というと３種類ある。１つは部屋を天井から見降ろした図。２つめは、「ミル○○」とした時に出てくる、１コ１コのアイテムの図。３つめは、人物に出会った

登場人物



主人公のマイク・モロー。一時的な記憶喪失。



マイクの妹。兄のことを心配している。

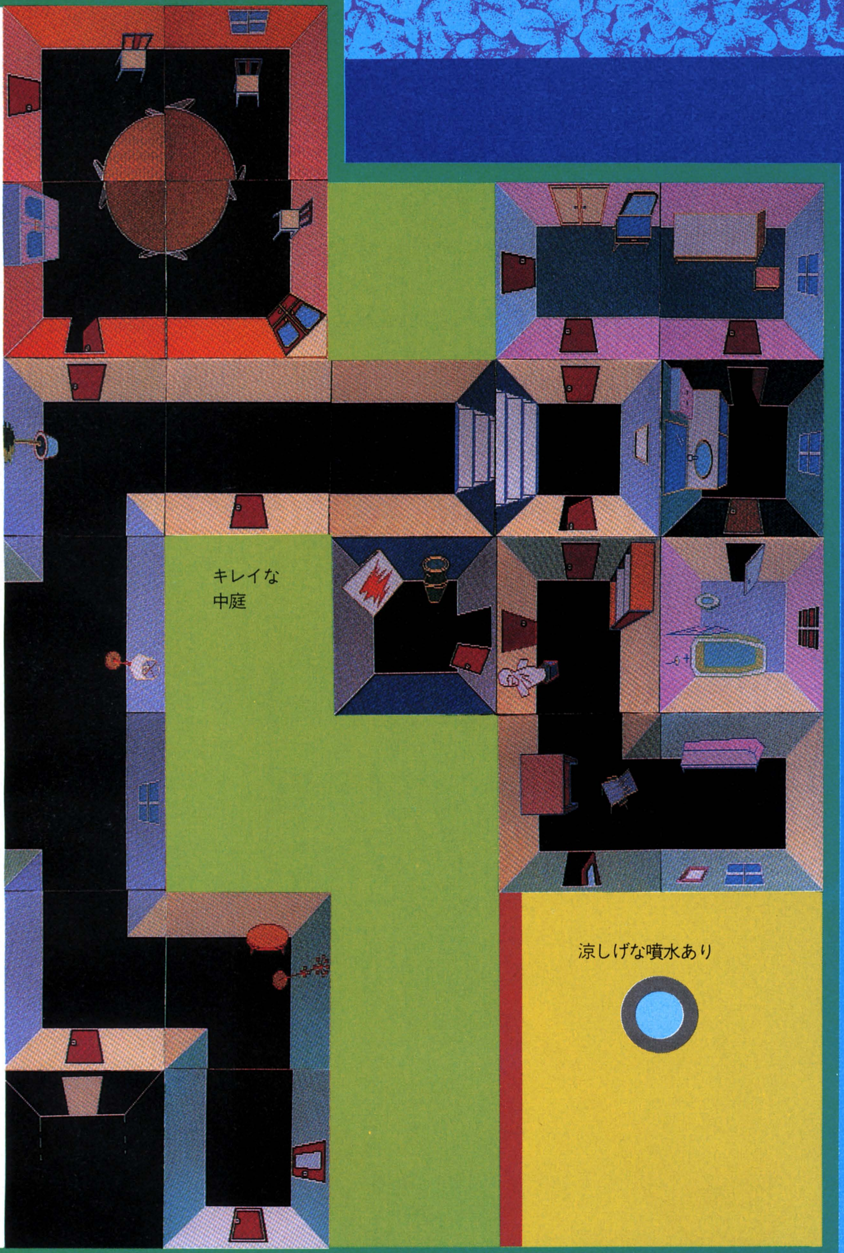


だんな様ー、というから使用人なんだろう。



１番やな奴。どうも味方ではないみたいだ。

あくまでもクリスタル。ブリリアントに光りまくるミステリーの開幕！



時のその人物像。真上から見た図の中で、窓やドア、戸棚やひきだしを開いたり閉じたりすると、リアルタイムに画面上のドアから窓が開閉する。なかなか、コッてますねー。

次にゲームの進行方法をちょっと。

★キー入力は3通り。

カナ、ローマ字、英語と入力方法が3通り。よく使うコマンドやさっき入力した単語とさっきメッセージの中で出てきた単語がファンクションキーに割りあてられている。まあ、なんて親切なの！

★セーブは3ヵ所。ロードはできない。

全体的によくできたゲームだと思うのに、ここがおしい！セーブできるのは3ヵ所だけだし、ゲーム中にロードできないというのが1番悪い。死んでしまったり、失敗してもリセットかけて再スタートなんて…。

★持てる物には制限あり。

とにかく落ちてるものありゃ全部持って歩きたい…という人は要注意。ある程度以上になったら、もう持てないことになってるのだわ。しかもいったん置いてしまうとコロコロころがっていっちゃったり…と、もう持てなくなるものもある。重要アイテムが、関係ないアイテム（こいつがやたらゴロゴロある！）の中に入り混じっていて、判断するのが、けっこうムズカしいんだ。

んじゃ、おまたせ。主人公になりきってのHow To Winでごわす。



やたら人の良さそうなお医者さん。



変に意味ありげな看護婦のおねーさん。



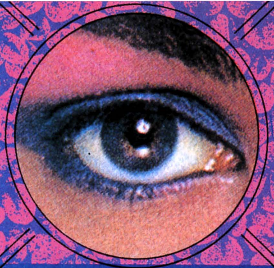
何だ、この大男。あんまり頭はよくなさそう。



わけのわからん黒人のおにーさん。



やたらコワソーな犬。猫には魚、犬には？



目を開けてごらん。失った記

1 眠りからさめて

わたしはマニュアルによると、マイク・モローというらしい。目を開けると、そこはベッド・ルーム。ナイトテーブル、鏡台、衣装戸棚が置いてある。

窓ガラスを青くそめる海と空。

「ここはどこだろう？わたしは何をしていたんだろう……」

突然、いてもたってもいられなくなり、マクラをかきいだいた……と、そこにキラリ輝くものが。指輪だ。鏡をのぞきこむ。頭にまかれたホータイも痛々しく、青ざめた顔の年若い男。これが、わたしなのか。

ふと床を見ると血のしみがあった。わたしの血なのか。それとも……。

鏡台のひきだしでヘアピンを見つけた。衣装戸棚を開けようとしたが、鍵がかかっていてビクともしない。

「そうだ。ヘアピンでこじ開けよう！」

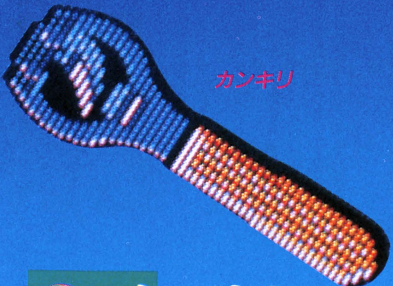
しかし、ドロボーでもあるまいし、わたしには、そんな器用なマネはできなかった。とりあえず、ここから出ようと南のドアを開いた。

「だんな様、まだ起きちゃいけねェ」

なんだ、なんだ、この男は。文句を言うまもなく部屋に押しもどされてしまい、男はバタンとドアを閉めてしまった。



ハンマー



カンキリ



コルクヌキ

2 クスリの見せた夢

しかたなく洗面所に行き、歯でもみがこうと戸棚を開くと小さなクスリ箱があった。中にはピルが！つ。何のクスリかわからなかったが、さっきからわたしを悩ませている頭痛がとれるかもしれないと思い、飲んでみた。

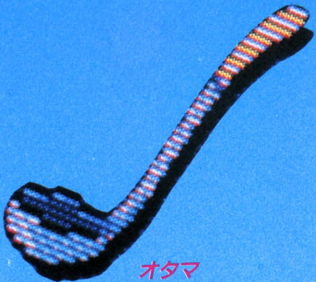
「……！・？☆★↑↓……」

なんだったんだ！今の夢は。

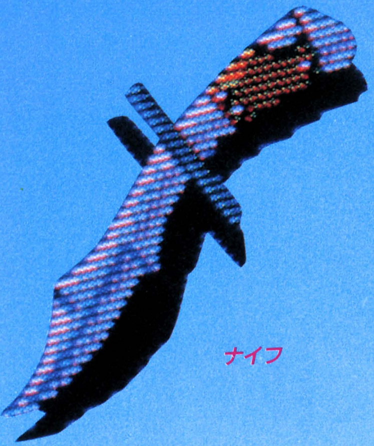
「ウッ！」突然、頭にするどい痛みが走る。もつれにもつれた記憶の糸が少しずつ解かれていく。

「急がなくては！」

確かなことは何もないまま、ただそう感じた。



オタマ



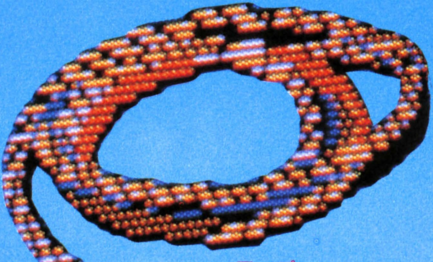
ナイフ

3 さんばしで見たもの

窓から脱出することに成功し、気持ちのよい潮風に吹かれながら、さんばしの先まで歩いていった。半分、水につかったボートをちょっと動かす。

「うわァァァ！！！！」

身の気もよだつソレを、おそるおそる動かしてみる。すると、ソレはプカプカと波間に消えていった。海の底を見ると布袋があった。しかし、ここからでは手が届かない。何か道具はないかと探してみたのだったが…。何もなかった。

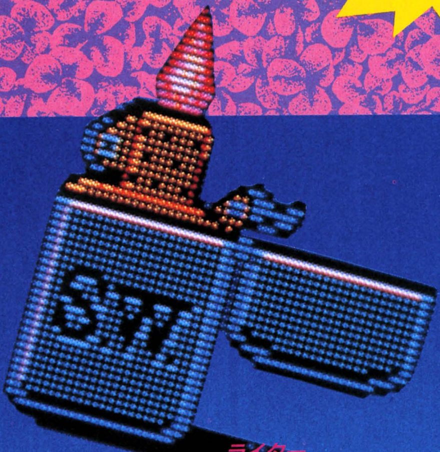


ロープ

4 赤くぬられたキャンバス

さんばしをあとにした、わたしは赤くさびた鍵をみつけた。庭に面したドア

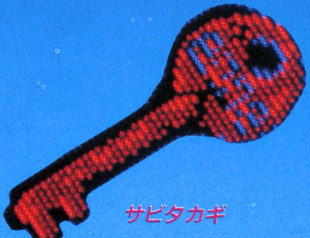
憶を解く謎がキミを待っている。



ライター

から、ふたたび家に入った。

何だか見おぼえのある机とイス。きっと、わたしが使っていたものなんだろう。机のひきだしを開けようとしたが、何かがひっかかっている。ヤケになってアレコレやっているうち、ゴドッと音がした。中にあったのは古い型のナイフだ。



サビタカギ

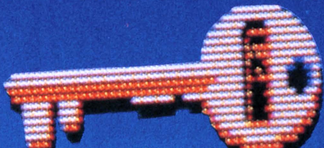
長イスの置いてある部屋に写真がかかっていた。なつかしいその写真も今のわたしには何のなぐさめにもならない。

奥の部屋には本棚とシーザーの胸像があった。本棚にあったアルバムの写真は、すべて何者かによって、はぎ取られていた。床を見ると、またあの血のしみが。胸さわぎがする。

西のドアを開けようとしたが、やはり鍵がかかっていた。ずいぶん用心深い家だなぁ。どうせダメだろうとは思ったが、さっき拾った鍵をさしこんだ。

カチリ。うまいぞ！

小さな部屋には赤くぬられたキャンバスとツボがあった。ツボの底で水晶



シンチュウノ　カギ

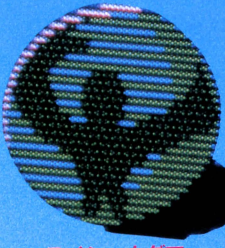
玉が弱々しく光る。

わたしは、もう１つのドアを開けた。人相の悪い男が、いねむりをしていたが、ドアを開けた音で気がついてしまった。

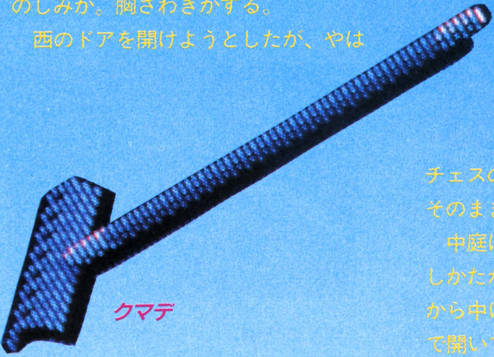
5　闇の中にあるもの

男をなんとかやりすごしたわたしは、目の前にあったドアを開けた。なんだ、さっきの衣装戸棚のあるベッド・ルームじゃないか。

階段を登り、最初のドアを開けてみる。まぶしい光が目をさす。やわらかな色調につつまれた中庭。テーブルの上には、こった作りのチェスボードと



スイショウダマ



クマデ

チェスのコマ。誰かがゲームの途中で、そのままにしておいたのだろう。

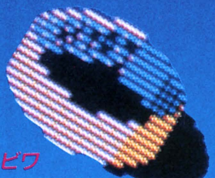
中庭は、行き止まりになっていた。しかたがないので、そこにあったドアから中に入る。またすぐドアがあるので開いてみると、人のよさそうな医者



フクロ

と美人の看護婦がわたしに話しかけてきた。看護婦は、何かを言いたそうだったのに医者にうながされるまま立ち去っていってしまった。

（待ってくれ！　教えてくれ！　わたしはなぜケガをしているのか。あの男は、ここで何をしてるんだ。あの血のしみは何なのだ！）

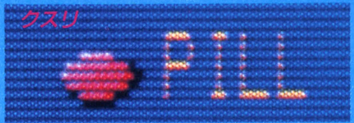


ユビワ

数かぎりなく疑問が頭をかけめぐるのに、のどをしめつけられたように声が出ない。わたしは顔をゆがませ、２人の後ろすがたを見送るしかなかった。

門があった。力なく出ていこうとすると、プロレスラーのような大男がぬうっと現れた。体にそぐわない、そのあどけない表情。男に押しもどされるまま、また家に入った。

おかしい。変だよ。どうしてみんな



クスリ

わたしをジャマするんだ！

わたしは、むちゃくちゃに走り、ドアというドア、扉という扉を開けてまわった。

いつか、まっ暗な部屋に行きあたった。スイッチを探してみようとあせって足をふみいれたわたしは、何かにつまづいた。闇の中、聞こえてくるのは、わたしのハァハァという荒い息だけだった。　　　　――つづく（？）かな。

※ポーステックからのお知らせ　ここで紹介したクリスタル プリズンのマニュアルについているヒント請求券１を送ると、組み立て式立体マップがもらえます。また、ゲームをコンプリートすると、終了認定書として、クリスタル プリズンの小説がもらえます。



あの名作「道化師殺人事件」以来、ひさしぶりの本格派ミステリーAVG「殺人倶楽部」が登場した。どれをとってもケタはずれのこのゲーム。こいつはちょっとした事件だぜ。

ビル・ロビンズ氏殺人事件起こる

Murder Club
殺人倶楽部

8日午前1時ごろ、ハウリントンカレッジ通用門近くの駐車場にて、車中より男性死体を発見。
死因は鋭利な刃物にて背後からうけた、数ケ所の刺傷による出血多量。
被害者はビル・ロビンズ、34歳、ロビンズ商会社長。
現在、捜査難航中・・・・・

刑事っていうのは地道な商売なんだぜ

SF・AVG「アグレス」を出したリバーヒルソフトから、今度はミステリーAVGが出るという情報を聞きつけたオレは、さっそくある筋から、そのブツを手に入れた。その名も「Murder Club–殺人倶楽部」。ふざけた名前だ。このオレに挑戦するつもりか。オレはパッケージを開けた。するとディスケットが2枚に、鉛筆が1本。そして「重要書類」と書かれた茶封筒がひとつ。オレはためらいもなく茶封筒を開け、中に入っていたものを広げた。マップに関係者調書、それにマニュアル。マニュアルには被害者ビル・ロビンズの検死報告書と調査報告、それからグレゴリーという男からJ．B．ハロルドへの手紙。どうやらオレはJ．B．ハロルドということになるらしい。おっと、それからマップの裏には未完成の人間関係図が。何から何までオレを挑発するしかけでいやがる。だってみろよ。マップには、登場する場所はすべて明記してあるし、関係者調書には、（写真だけだが）登場する人物が全員でているじゃないか。

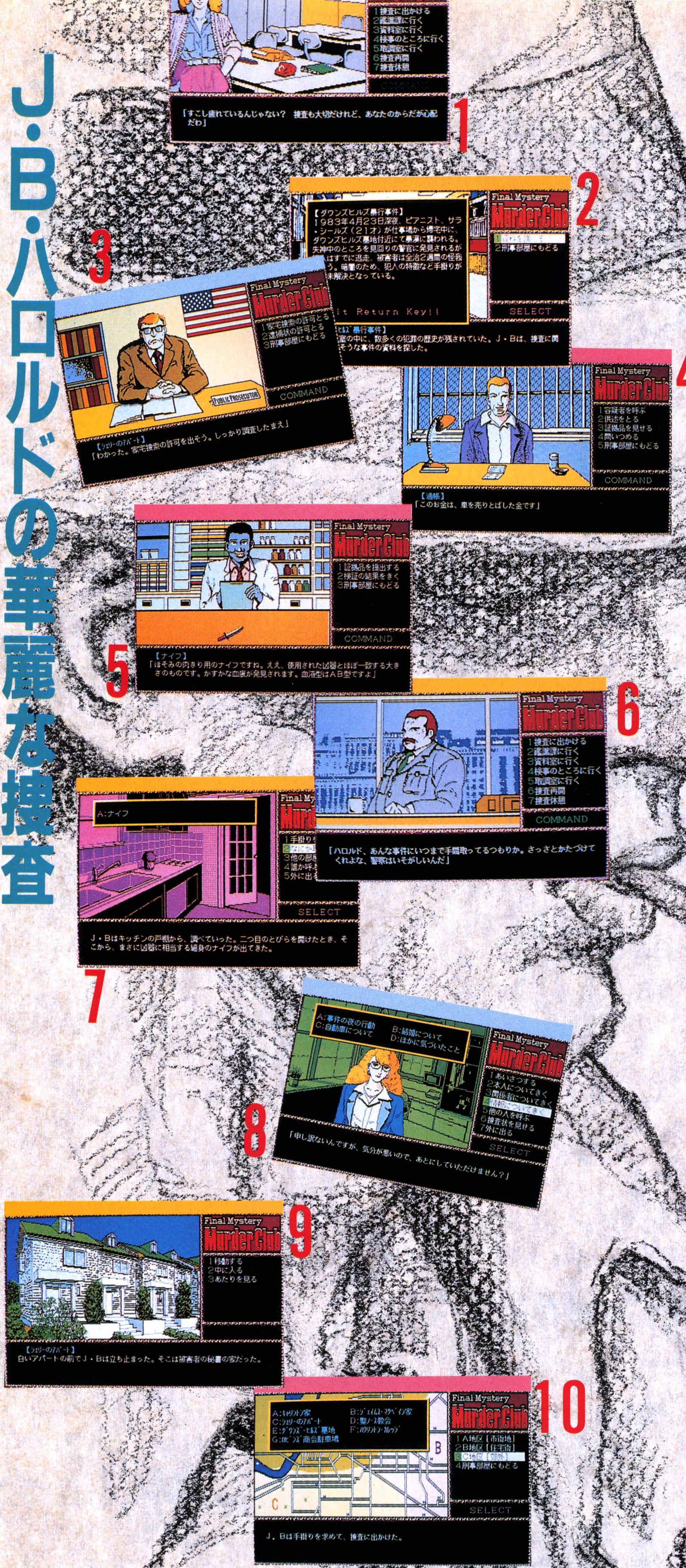
まあ、いいだろう。このオレにとって、いや今はJ．B．ハロルドという名前か、にとっては、こんな事件はあっという間に解いてみせるさ。

いやあ、まいった、まいった。なんてものすごいデータの量なんだ。たかが事件ひとつ解決するのにこんなに手間がかかるとは思わなかった。まずは犯行現場に行ってまわりを調査してみた。そして、とりあえず取り調べのできるところは行ってみた。しかし、最初は少なかった取り調べの場所も、ナゾがナゾを呼んで、しまいにゃ全部で23か所もでてくる。当然、取り調べの対象となる人間も、どんどん増えていき、こっちは全部で29人になってしまった。ただ登場するだけの人もいれたらもっと増えちまう。これだけの人間を取り調べて、いろいろな情報を組み立てていかなきゃならない。当然くい違いも出てくるわけで、そうなりゃしめたもの。検事に家宅捜査の令状を出してもらえる。そんでもって運よく証拠物件が手に入ったら、鑑識に提出して調べてもらう。そんなこんなで容疑がかたまったら、今度は検事に逮捕令状を出してもらうことができるってわけだ。だけども、だからといってそれで終わりじゃない。せっかく捕まえたものが、別の事件の犯人だったり。誤認逮捕だったりもするわけだ。今度は取調べ室で容疑者と1対1の戦いが始まる。動かぬ証拠をつきつけて犯行を自白させるまでは、捜査の手をゆるめるわけにはいかない。捜査が無事、真犯人逮捕というかたちでフィナーレをむかえるためには、1にも2にも地道な活動がモノをいう。こいつぁ、ひさしぶりに熱くなるぜ！みんなもやってみてくれ。オレの捜査の成果をみせてやるから、ヒントにでもしてくれよな。



▲ゲームを中断すると、それまでのプレイヤーの行動が項目ごとに採点されるシステム

J・B・ハロルドの華麗な捜査



●事務所
J．B．ホワイトの所属するセクション。ここにもどれば、キャサリンがはげましてくれる

●資料室
資料室に行って、過去の事件を調べるのも大事だ。これはダウンズヒルズ暴行事件

●検事
この地区を担当する検事トーン・アンバーソン。容疑がかたまらなければ令状を出さない

●取調室
ふだんから重苦しい空気のただよう取調室。ここに容疑者を連れてくるまでがひと苦労

●鑑識
鑑識家のベテラン、チャーリー。証拠品を手に入れたら、ソク提出。正確なデータが返ってくる

●ボス
リバティータウン警察署の署長。以前セーブしたゲームをロードすると登場する

●家宅捜査
検事を説得して家宅捜査の令状が手に入ったらしめたもの。よく調べて証拠品を手に入れる

●取調べ
関係者からの聞き込み捜査も大事だ。矛盾はとことんつきつめろ

●足まかせの捜査
足まかせの捜査は、いわゆる捜査の基本。足が棒になるまで歩いて捜査しろ

●マップ
聞き込み捜査を続けていけば、関係者がしだいに増えてくる

イラスト 中村亮

捜査の基本はやっぱり足。リバティタウン

ポール・デービス

ハングリー・フィッシャーマン店主。午後2時頃、店の前でハワードを見かけている

サラ・シールズ

「ダウンズヒルズ暴行事件」の被害者。事件当夜のカギを握るひとり

ジョー・キャリントン

10時まで会社にいたが、帰宅途中に、あわてたホールディングを見たという

デイジー・ハーネスト

ハウリントン・カレッジの学生。ここでチケット売りのアルバイトをしている

ロバート・オズボーン

ホテルグランドに勤める。夜外出して2時に帰った客があるという

マニエル・バークリー

ブラジルからの旅行者、事件の夜は部屋にいたといっているが



受付のおねえさん

受付のおねえちゃん。捜査の対象ではありません

マイケル・ホールディング

HHカンパニー専務。事件当日は家にいたという

ニック・グッドマン
ビッグバーガーでアルバイトしている学生。事件の夜はディジー，ラルフとドライブ

カストニー・ブラウン

聖ノース教会牧師。事件の夜、裏の墓地で、人声と車の音を聞いている

ウィルバー・フォード

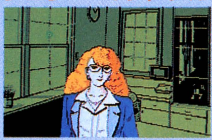
大学教師。心理学を教えている。事件当夜も大学の研究室にいたと証言

ゲイル・リーマン

ロビンズ商会駐車場警備員。事件の前、ビルが不動産業ともめていたのを見ている

モートン・ブラッドレー

大学の警備員。死体の第1発見者。事件当夜青い車が走っていくのを見ている

シェリー・マクドナルド

ビルの秘書、事件の1週間前、サングラスの男がビルに会いにきていたという

ジェイムズ・マクベイン

ガスライトシアターのオーナー。ビルはずいぶんと遊びまわっていたという

ンを歩き回れ！

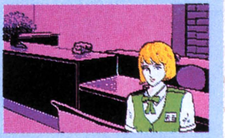
ロビンズ商会社員
ロビンズ商会につとめるにいちゃん。会長のところに案内してくれる



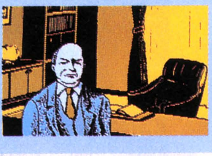
エドワード・ロビンズ
ロビンズ商会会長。事件当日は、ジェイムズ・マクベインのところから11時頃に帰宅した

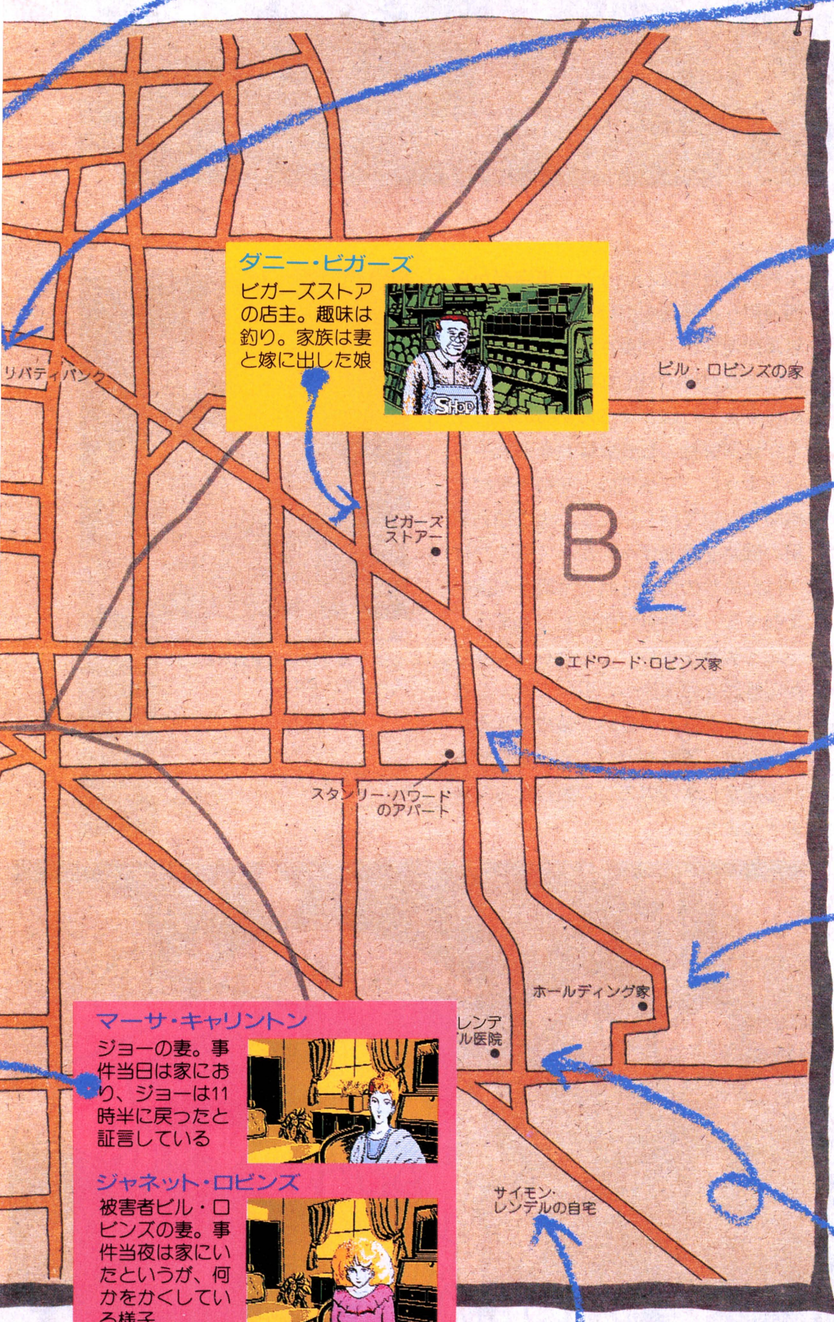


受付のおねえさん
リバティ・バンクに勤務するショートカットヘアのかわいいねえちゃん



グレゴリー・レイモンド
リバティ・バンク頭取。ホールディングが変な金に手を出したといううわさを聞いている





フレッド・ロビンズ
HHカンパニー勤務。事件当夜の証言に、やや問題が感じられる



ダニー・ビガーズ
ビガーズストアの店主。趣味は釣り。家族は妻と嫁に出した娘

パメラ・スミス
エドワード・ロビンズ家のメイド。事件当夜、ジャネットは泣いていたという



スタンリー・ハワード
作家。サラ、ポールによると事件当日、彼はロビンズと口論していたという



ケイト・ホールディング
すでにダンナ持ち。事件当夜、10時半頃に誰かがドアを開けて出て行ったのに気づいてる



トニー・ホールディング
HHカンパニー社長。ビルは女性関係が派手だという



ルーシー・ホールディング
トニーの妻。レッドタイクラブは、昔推理小説マニアを集めたクラブだという



マーサ・キャリントン
ジョーの妻。事件当日は家におり、ジョーは11時半に戻ったと証言している

ジャネット・ロビンズ
被害者ビル・ロビンズの妻。事件当夜は家にいたというが、何かをかくしている様子

ラルフ・キャリントン
ハウリントンカレッジの学生。当日は、友だちの家に遊びに行って夜中に帰ったという



スージー・マクナリー
看護婦。サイモン・レンデル家にて聞き込みを行なう。事件当夜は、自宅にいたと証言



サイモン・レンデル
職業は医者。事件当夜は、夜中まで病院にいて、1時に帰宅したという



ニューウェーブゲームの登場だ!!



新しいゲームの登場だ!! 日本ではなじみの薄い鉄道シミュレーションだ。リアルタイムとなっていてキミの一瞬の判断でゲームを進められるかどうかが決定するぞ。それではゲームの必勝法をどうぞ

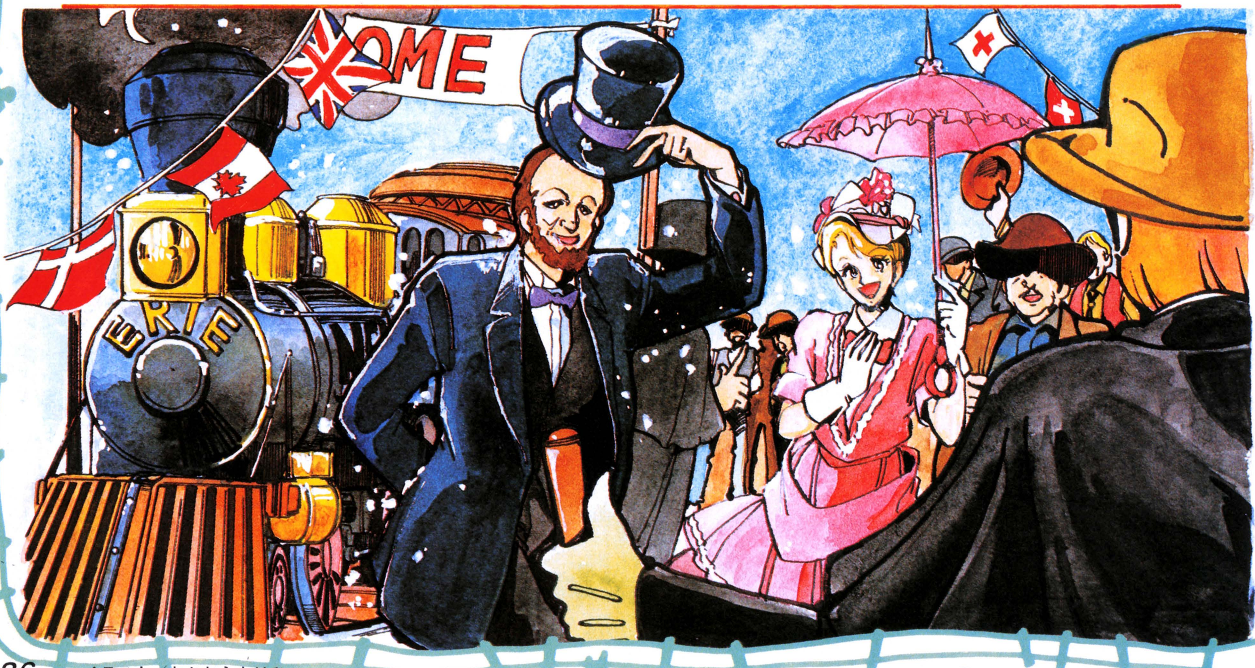
まずは基本をマスターしよう

キミはシミュレーションゲームといったら何を思い浮べることができるかな。多くの人はウォーゲームしか思い浮ばないんじゃないかな。なんてったって日本で発売されているシミュレーションゲームは、ほとんどウォーゲームだからね。そんな状況の中で発売されたのが、本格鉄道シミュレーションの“A列車で行こう”だ。アメリカではボードゲームもパソコンゲームもけっこう出ていて、シミュレーションのひとつの分野となっている。

さてこの“A列車で行こう”というゲームの目的はというと、東海岸から西海岸へと線路を引いて大統領列車を無事西海岸へと到着させることにある。ただこれだけの目的なのだが、そのためにすることはたくさんあるのだ。キミが鉄道会社の社長兼駅長兼運転手というように、すべての役を引き受けて、線路を引いて行く訳だが、大統領列車用の線路を西海岸へ向かって引くだけではだめなのだ。それでは資金が途中でなくなって会社が倒産してしまう。そこで客車を走らせてお金をつくりながら線路を西海岸へと引いて行くこととなる。ゲームの目的を達成できるかどうかは、客車をどのように走らせるかで決定しまうのでこの敷設からマスターしよう。



▲これがスタート画面。キミがA列車を使って敷設をおこなって行くのだ



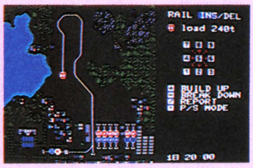
イラスト／なかむらたけひこ

TECHNIC 1 線路を敷くことから始まる

A列車は敷設列車で、これで線路を敷いていくことになる。テンキーで自分が線路を敷きたい方向に操作するだけだ。まずは線路を敷くことから始まる。この敷設はお金を得るためのもので、客車用の線路だ。このあたりでキー操作を完全にマスターしないと、あとで苦労することになるぞ。なお、敷設は昼しかできないので注意しよう。



▲資材を確認しながら環状線をつくろう



▲夜は敷設の作業をすることはできないぞ

TECHNIC 2 環状線を完成させて駅を配置しよう。キミのパターンを確立するのだ

客車を走らせるための敷設でいちばん効率のよいのが環状線だ。始めはかぎられた資材しかないので小さな環状線をつくろう。右の写真のような形がよいだろう。環状線が完成したら駅の配置だ。駅はできるだけ等間隔に配置するようにしよう。そうじゃないと効率のよい旅客運搬ができないからね。この程度の環状線なら3つぐらいが妥当なところだ。



▲小さな環状線のできあがり



▲この環状線なら3つの駅ができそうだ

TECHNIC 3 序盤のヤマ場。環状線にうまく客車を走らせよう

環状線を完成させ、駅の配置が終ったら、いよいよ客車を走らせることになる。ポイントなどをあらかじめ設定したら、客車の引き込み線と本線を接続しよう。



▲列車を走らせる前にポイント設定をしよう



▲接続して24時間後に列車は動きだす



▲均等間隔に無事客車を走らせることができたぞ

TECHNIC 4 効率のよいお金もうけをするためには、列車の時刻設定がたいせつなのだ

客車をうまく環状線に乗せることができたら、次にすることは各列車の時刻設定だ。これはお金を効率よく得るために必ずしなければならないのだ。いくら列車が4台走っていても間隔が狭ければ、うしろの列車に乗る乗客が少なくなる。こうなるともうけよりも経費のほうが大きくなって赤字経営となってしまうので、発車時刻を調整することによって、列車の間隔を均等にしよう。ただしこの設定をする時は注意しよう。ダイヤグラムを間違えると、ソク大事故につながるからね。



▲発車時刻の設定は夜にしかできない

TECHNIC 5 資材を自由に使えるようにするために、貨物を走らせよう

始めに使うことのできる資材はごく少量しかない。そこで貨物を走らせて資材を調達する必要がある。貨物列車は駅にのみ資材をおろすので、貨物列車が通る線路のどこかに必ず駅を設置しよう。貨物列車を走りっぱなしにすると不経済になるので、駅で発車時刻の設定をして、極力走っている時間を少なくするようにしよう。これで資材の調達は自由になる。



▲貨物列車を走らせて資材を調達できるように



▲家が建つ前に本線を延ばしておこう

TECHNIC 6 事故を起こすとゲームの目的を達成するのが難しくなるので注意して行動しよう

ゲームの最終目的はもうわかったと思うけど、逆にどうなったらゲームオーバーになるのかについてふれてみよう。まずA列車もしくは大統領列車が事故で破壊した時、資金がなくなった時、365日という期限がきれた時、のいずれかの場合にあてはまるとゲームオーバーとなる。ただし客車はお金があれば何台でも補充することができるからね。



▲客車が事故を起こし、資金不足でゲームオーバー



▲A列車を破壊したら、そこでゲーム終了となるぞ

TECHNIC 7 リポートをこまめにチェックして現在の収支につねに気をくばろう

最初にある資金10万ドルでは、大統領官邸まで線路を敷くことができないことはわかったと思う。そこで客車を走らせることになるわけだが、収入は乗客の運賃のみなので、環状線の敷設のくふうのしかたで資金が増えるかどうかが決まってしまう。こまめに、経費と売り上げをチェックするようにしよう。経費より売り上げが大きくなったらしめたもの。



▲車輌データが乗っている客の数だ



▲資金が189910まで増えた。しめたものだ

TECHNIC 8 何もない所に家が建ち、街ができる。ゲームを終らせるのには重要なことなのだ

初めの環状線が完成し、貨物を走らせることによって自由に資材を調達できるようになったら、環状線を拡大しよう。右の写真のように何もなかった場所に大きな街ができるようになるぞ。家が建てばそれだけたくさんの人が列車に乗るようになるので、売り上げもあがることになる。ゲームを終わらせるためには家を増やすことも重要となってくるのだ。



▲何もない土地に駅を建設



▲何もなかった土地が大きな街となったのだ

TECHNIC 9 資金が十分たまったら、いよいよ本線の敷設だ。最短距離を通れ

環状線を拡大して、列車の間隔を時刻設定によって調節し終わったら、あとは待つのみとなる。家が建ちはじめ街が大きくなった頃には、売り上げが経費をかなり上回ってきているはずだ。200日ぐらいまでそのままの状態で待とう。十分に資金がたまったら大統領列車用線路の敷設をしよう。これはただ画面上部に向かって最短距離でおこなおう。



▲資金が十分たまったらいよいよ本線の敷設だ



▲西海岸に向かって最短距離で敷設しよう

TECHNIC 10 山にトンネルを掘ることができる。どこに掘れるかは、自分でためしてみよう

西海岸へと敷設して行くと一見通れないみたいな所がある。ここはトンネルを掘ることによって先へ進めるぞ。トンネルを掘れる所は決まっているので探してみよう。



▲緑色の箇所は敷設できないはず。どうすれば…



▲この地点はトンネルを掘ることができるのだ



▲ここでもトンネルを掘ろう

TECHNIC 11 人々が畑をたがやして宅地とし、家を建てていることを忘れるな

最後の難関がこの場所だ。前方が畑となっていて進めない。この場所は下部の街から人を運んできて畑をたがやしてもらって、平地となった時に、一気に通過しよう。



▲前方が畑となっていて先に進めない



▲近くに駅をつくって客車を走らせると…



▲移転してきた人が畑をたがやしてくれるのだ

TECHNIC 12 無事大統領列車を西海岸の官邸へ到着させれば、ゲーム終了だ

大統領官邸に線路を接続して24時間後に列車は動きだす。無事大統領列車が西海岸の官邸に到着すればゲーム終了。そのあとにデータが表示されるのでよく見てみよう。



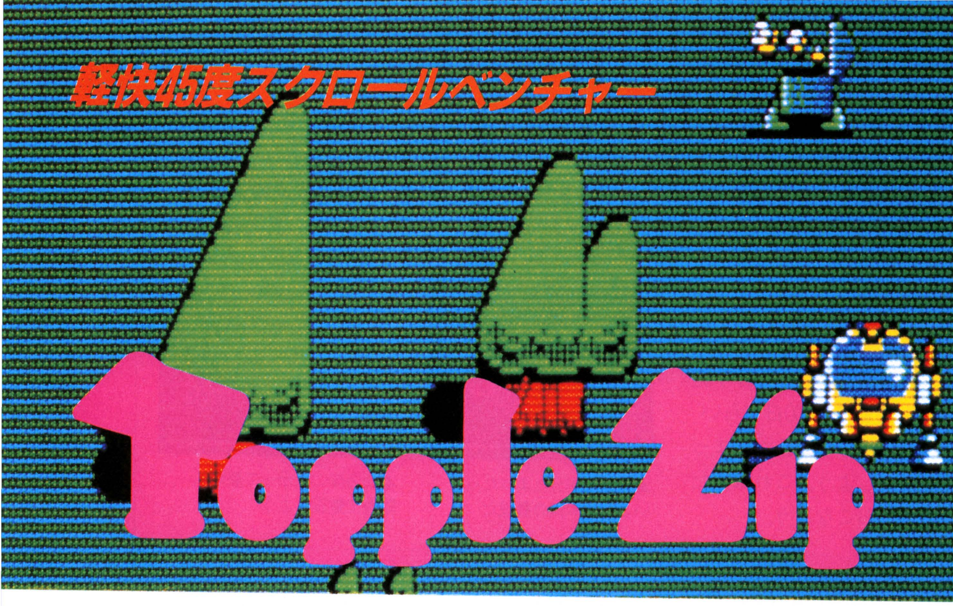
▲やっと西海岸の大統領官邸が見えてきた



▲無事大統領列車が到着。ゲーム終了となったぞ



▲データが表示されるので確認しよう



軽快45度スクロールベンチャー
Topple Zip

スタート間近、ゴールはどこにあるかわからないトラップレース。落ちているパワーカプセルを取って、どんどん進んで行くと、突然、とんでもない世界へ行ってしまう。早く脱出して、ゴールをめざせ！

シューティングゲームじゃないんだぜ!!

ある星で、トラップレースが開催されることになった。優勝すればこの国のプリンセスと結婚できる。となれば黙っていられない。君も、愛機ジッピング号を駆って乗りこもう。

だが、このレース、名前のとおりトラップいっぱいの超難度レース。突然、パラレルワールドに飛びこんでしまう、なんてこともある。そうなったらもうたいへーん！。なんとかして脱出しなければ、優勝はできないぞ。と言うことはプリンセスと結婚できないと言うこと。あせるぜっ！

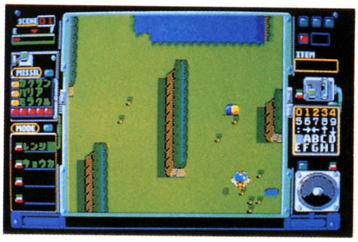
グニョグニョ、ブヨブヨのボーステックから45度スクロールベンチャーコミカルタッチ、リアルタイムアクションゲームが新登場。あの、ボーステックから〜。

STAGE 1

軽快で、脳天気なリズムにのってスタートして見ると、いきなり敵出現、早くパワーアップしなくちゃ。ジッピング号を操作して、パワーカプセルに弾を打ちこむとアイテムが出る。あとは上を通過するだけ。



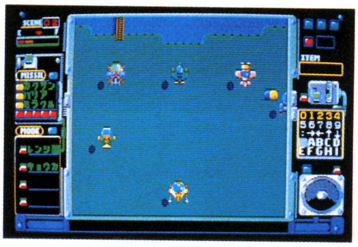
▲海は、広いな大きいな〜。しかし、どのキャラもカワイイなァ。アレッ、ちまちま？も飛んでくる



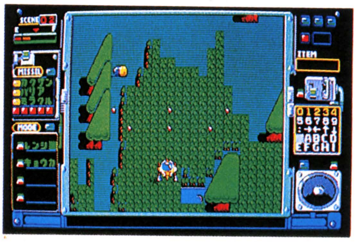
▲オッ！　パワーカプセルだっ。でも、せっかく取っても敵に体当たりされたりすと、落とすこともある

STAGE 2

どこに行っても敵ばかり、おまけに木がいっぱいで動きづらい。パワーアップカプセルが見えても取りに行けなくて、イライラ。でも、パワーカプセルは敵に体当たりすると落として行くこともあるんだ。



▲ワープゾーンを通って出て見れば、またもや敵ばっか。エネルギーも、少なくなってきた。どうする？



▲シーンを抜けると、エネルギーがいっぱいになる。早く抜けなきゃ。それにしても、この木じゃまだ！

WARP

シーンごとに、３カ所ぐらいワープの入り口がある。ここに入ると突然画面がフラッシュして、知らないシーンに出てしまう。これがうわさのトラップトンネルかな？



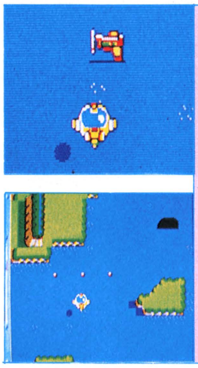




パワーアップ ITEM

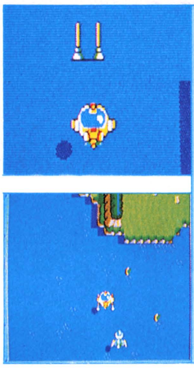
このゲームでは、アイテムをうまく集めてジッピング号を成長させなければ、優勝はできない。しかし、障害物や敵キャラなどがじゃまをして、なかなか拾えないんだな、これが。アイテムの数も多いし、中には拾わないほうがいい物もある。とにかく、必要なアイテムをどんどん集めて、このレースに優勝しよう。そうすればこの国のプリンセスと結婚できる。ガンバレ!!

かくさん砲



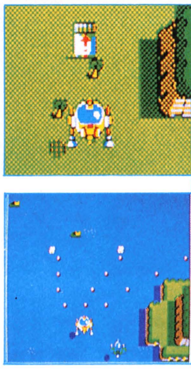
これは、なかなか便利。3方向に弾を発射できるから、連射モードと一緒に使えば、乱れ射ちができる。中には個数にかぎりがある物もあるけど、これは無限だ

スピード



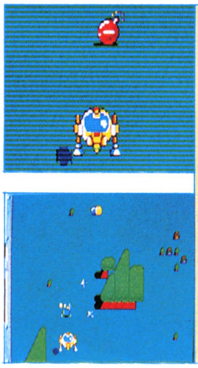
これは、絶対必要アイテム。ノーマルな状態だとぐらつくジッピング号も、これをつければ安心飛行。さらに、ターボというアイテムをつければ加速がつくぞ

連射モード



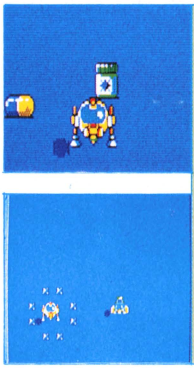
これが、うわさの連射モード。スペースバーを押しつづけている間は、連射可能。今現在持っているアイテム全部に使用可能のすぐれアイテム

マイナスバクダン



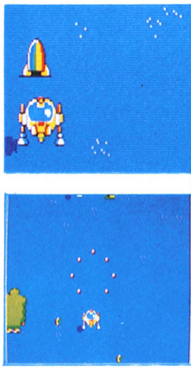
これには、タイマーバクダンとマイナスバクダンの2種類がある。タイマーのほうは、バリアのバクダンを好きな所へ置くことができるけど、マイナスのほうはダメージが増える

バリア



バクダンバリアを8個、ジッピング号の周りに置くことができる。これで、敵の体当りを防ぐことができるんだけど。このバリア、障害物に当たってもなくなってしまう

ミラクルミサイル



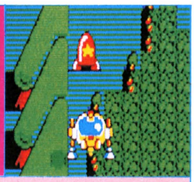
これも、便利アイテムだ。花火のようにハレツするけど、7方向だから自分の前には弾は飛んでこない。ただし、タイマーつきだから時間がくるとなくなってしまう

えんまくミサイル



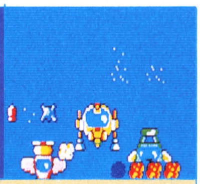
けむりのバクダン。けむりだからって、バカにはできない。普通の弾だと、数発射たないと敵をやっつけられないけど、これなら一発でやっつけられる強力アイテムだ

全滅ミサイル



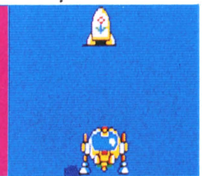
画面上の敵をすべて消すことができる。画面がフラッシュすると、あァらフシギみんないないないぞってことになる

キーバクダン



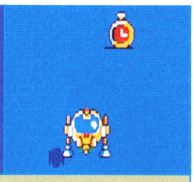
面の出口を出るために使うから、絶対必要アイテム。カギの形の弾が出るのは、なかなか楽しい

花ミサイル



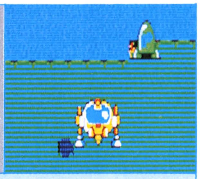
敵には、まったく効力がない。地面に花が咲くだけ。何に使うかというと、その花を目印にするのさ

タイムストップ



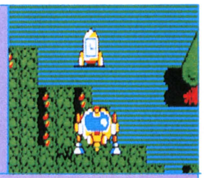
敵の動きを止めて、スクロールと一緒に流してしまうだけ。どうせ、つぎつぎに出てくるからあまり意味ないね

誘導ミサイル



これも、便利アイテムだ。自分にいちばん近い敵をねらって飛んでいく。ただし、回数に限りがあるぞ

タイマーミサイル



タイマーバクダンと同じ効力がある。やはり、バリアバクダンを好きな所に置くことができる

How TO Win
パソコン版

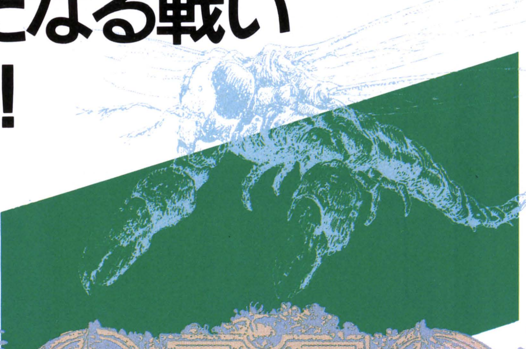
ザナドゥ XANADU シナリオII

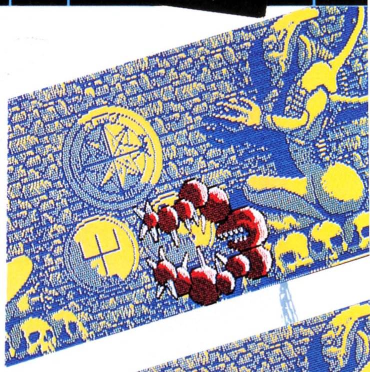
第0回





勇者よ、新たなる戦いが始まった!!

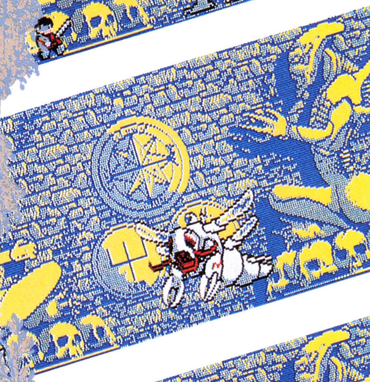
















勇者の働きにより、ザナドゥの地には、平和が訪れたはずであった。人々は肩を抱いて喜びあい、王の祝福に国中が浮かれ……。しかしそんな喜びも長くは続かなかった。いつとはなしにこんな噂が広まり始めたのである。「地下の迷宮に再び怪物どもがあふれている」と。あのキングドラゴンがよみがえったのでは?! 人々のあいだに恐怖が走った……。

こうして、勇者は再び、噂の真相を確かめるために、地下の迷宮へ降りていくことになる。はたして、そこに待ち受けるのは何か? 今度の冒険は、さらに困難になりそうだ。

 イラスト/横山 宏

不気味がステキな『シナリオII』登場

こんにちは♥ わたしケーコです。先月ファルコム特集で「ザナドゥ完全無欠マップ」描いたカタワレでーす。覚えてた？ あれ以来、すっかり病気になっちゃって、「ザナドゥ、ザナドゥ」って騒いでたら、とうとう『ザナドゥ・シナリオII』をHow To Winするはめになっちゃった。コンプティークってば、ホントに無謀なんだから。わたし知らないからね。

なんていっててもしょーがない。もう始まっちゃったもんね。みなさま、どうかヨロシクネ♥

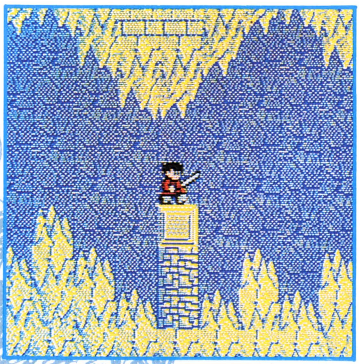
というわけで、さっそくゲームにはいりたかったんだけどォ、残念ながら、今月の（というか、いまこの原稿を書いてる）段階ではまだできていないのだな、『シナリオII』が。この本が出るころには、きっともう発売されてると思うんだけど。だから、今回は連載0回ということで、「シナリオII・完成直前取材編」をお送りしたいと思いますのだ。

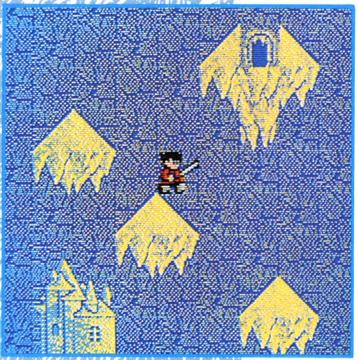
ニャハ♥ そーなの一、行ってきちゃったの、ファルコムへ。本物の木屋さんや宮本さんも見ちゃったんだルン♥（バコッ）イターイ、なにするのォ㊞の久木さん。えっ、そうゆー話すんじゃないの？ だってゲームのお話は先月紹介したんでしょお？ キャイン、わかりましたってば。

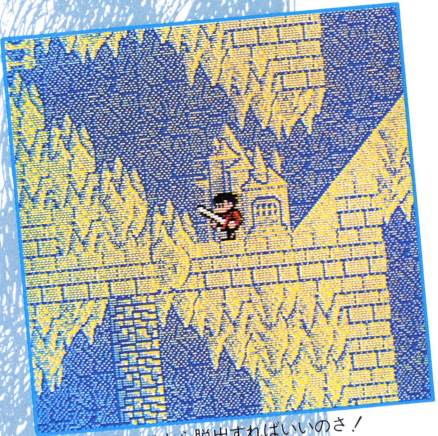
えーとね、今月ご紹介するのは、完成直前のものであるからして、ほとんどみんなが買う製品とおんなじだと思ってもらってケッコーです。先月紹介した段階とは、モンスターとか、画面とか、ちょっと変更があるから注意してね。

なーんて、一応お断わりしたところで、いよいよゲームを見ていきましょー。まず『シナリオII』を実際に目の前にして感じたところをズバリいっちゃうと、ザナドゥの地下はいっそうオドロオドロしくなりました。見た目の雰囲気だけじゃなくて、逆さツララだのスベリ台だの、おっとろしい仕掛けがふんだんに使ってあってホントに危険なの。あーん、怖い!!

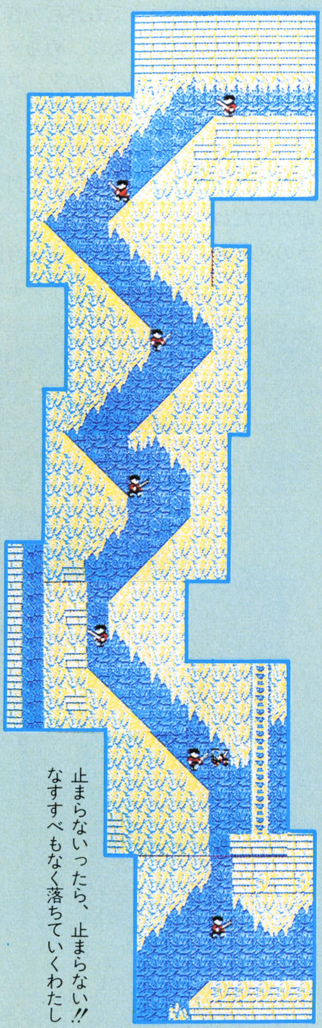

いきなり登場するのがここなんだって！

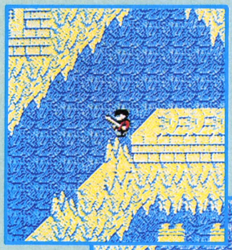

あーん、ママーッ!! これじゃ針山地獄だよ

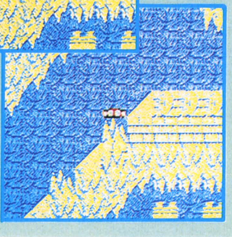

どこに落ちていくかは神のみぞ知る!？


どーやってここから脱出すればいいのさ！

これが恐怖のスベリ台


止まらないったら、止まらない!! なすすべもなく落ちていくわたし


ほっとしたのもつかのま。足をすべらせ、逆さツララにグッサリ


さんざもてあそばれた末に、とうとう死んじゃったよー

ムズカシすぎて、そこがカイカ〜ン!?

とにかく、前作以上にムッズカシイゲームだってこと、覚悟しといたほうがいいよー。ここで、そのなかでもとくに頭がイタイところを、いつくかチェックしてみますのだ。

その1、なんといっても迷宮(ダンジョン)の作り。危ない仕掛けが多いうえに、めちゃくちゃ複雑になってしまったのダ。スベリ台なんか、かってに落ちてっちゃうんだもん。前のページ見たでしょ？　これじゃ、ふつうに迷宮を歩くだけでも命がけだね。

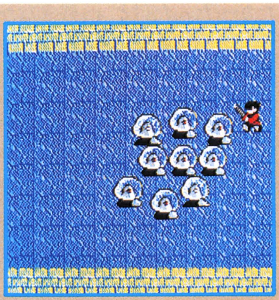
その2、洞くつのこと。そう、今回は洞くつがすっごく重要なポイントなのね。最初から扉が開いてるもんで、自由に行き来ができるってのはいいんだけど、ひとつのレベルにある洞くつがそれぞれいろんなレベルにつながってるのだ。『シナリオII』では各レベルを○○地方って名前で呼ぶことにしたらしいけど、どの地方に行くにはどの洞くつって、しっかり覚えておかなくちゃいけないゾ。一方通行で、ほかのレベルに出たら洞くつが消えちゃった、なんてこともあるから、ますます、ややこしいのだ。

その3、モンスター。これがヤバイ。今回は、モンスターマニュアルがついていないらしーのだ。これじゃ、モンスターの弱点なんかわかんないじゃないか！　しかも、レベルごとに出てくるモンスターの強さがバラバラらしいので、むやみに戦うとすぐ死んじゃう。なるべく弱い敵から倒していくためには、あちこちのレベルを渡り歩いて、自分で探さなくっちゃいけないんだって。なんで、ここまでムズカシクしなきゃいけないの？　木屋さんと宮本さんの根性ワルー！

その4、建物内のこと。あははは、もう、なんでもいいや。好きにして！　建物の中まで迷路になってるんだから。

モンスター

ぞっくぞく登場するモンスターたちは、オール新顔。もちろんなかには「カルマ・キャラ」もまぎれてるヨ。デカキャラは12種類に!!



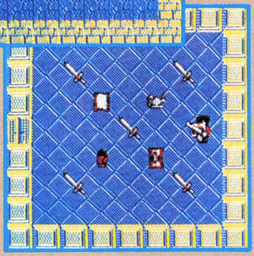
ブヨンブヨンがここちよいマントラ



まんまるコロコロ、バブラーくんです。突っつくとはじけたりして



わっはっは、この表情が気にいっちゃった。名前はケフィスくんよ



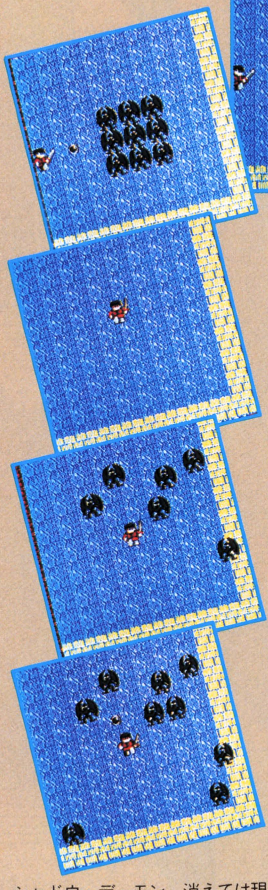
さて問題です。この中のどれが本物の剣でしょー。イービルソードは強い!!



こんなかわいいハーピー見たことないヨ♥　殺しても平気かなァ？



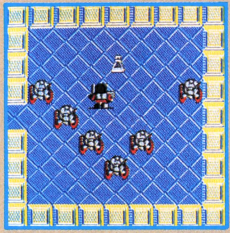
シャフトは悪い妖術師の魂なのだ。おや、下の方にあるのは何？



シャドウ・デーモン。消えては現れ魔法を投げつけるズルッ子!!

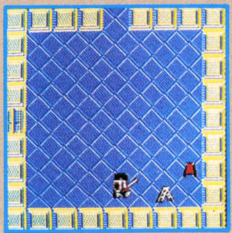
アイテム

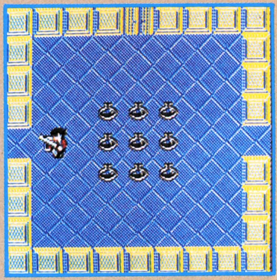
アイテムは全部で17種類。ニューアイテムが4種類あるほか、前作とは効果が変わるアイテムも……。



ニューアイテムのひとつ、アッシュ(灰のこと)

同じくラダー（ハシゴだよん）。何に使うかは想像つきそうだね





今度のポイズンにはさらにいじわるな仕掛けがほどこしてあるの

なんでも、全然別のところにある建物が内部でつながっていて、はいったところと出てきたところがちがっちゃうってこともあるんだ。おまけにデッカいモンスターも数が増えてるから、もう、あっちこっちに出現しちゃう。建物のいちばん奥にひっそりと隠れてるなんてマネはしないで、建物にはいったら、いきなり！ なんてことも……。

その5、まだあるのだよ、お店のこと。下の写真を見てください、英語だらけなの！ うーん、これがいちばんつらかったりして。みんな読めるかなァ？「中学校程度の英語です」ってファルコムのおじさんたちはいってたけど、それなら小学生はどーするんだ！ 英語の嫌いな人だっているんだぞっ!! このあたりを追求したら、笑ってごまかされてしまった（ウー、そのわりには、下の写真でもシールドのスペルがまちがってるゾ）。

でも、悪いことばっかりじゃないよ。今回のお店では、ちゃんとアイテムをとり扱うところがあるの♥ それにいろんな商品もお店によって値段がちがうから、ウフフ、なるべく安いお店を見つけてね。

その6（もう疲れちゃったよー）最後にアイテムのことね。新しいアイテムもしっかりそろいました。効力とかはまた内緒なのだ。自分で調べてみてちょーだい。前からあるアイテムも前回とは効力がちがうのがあるそうだから、うっかりまちがえないよー、気をつけようね。

てなわけで、来月からヨロシク！

史上最強、ファルコム根性悪（コンジョーワル）コンビ!!

なんか、この記事書いてる娘はそうとうビビッてますねぇ。こういう根性では、はっきりいって、『シナリオII』は解けません。なにしろボクらが知恵をしぼりぬいて作った作品なんだから。いっとくけど、イジワルくしようと思って作ったんじゃないからね。どうしたら、もっともっと『ザナドゥ』が楽しくなるだろうって考えたらこうなったんだ。みんなも手ごたえがあってうれしいだろう。ヘラヘラ。

モンスターだってみんな新しく作ったし、マップだってソートー改良したしね。おまけにこの内容で5800円は安い!! どうかみなさん何回でも心おきなくリセットをかけて、最初っからやり直してください。1カ月や2カ月、すぐたっちゃいますよ。ハッハッハ。

ファルコムが自信をもってお贈りする『ザナドゥ・シナリオII』。このゲームは前作『ザナドゥ』がないとできません。ついでに忠告しとくと、前作が解けないのに手を出すアンタはエライ。



ショップ

お店は文章表示型になりました。しかもみんな英語!! これはちょっとつらいよー。辞書引きながらやるしかない!?



フツーのお店で、情報を提供してくれることもある





どこで何をいくらで売ってるか、しっかりメモだよ



こんなところで『ロマンシア』の宣伝してます



メッセージもある。読めなきゃ意味がありません



寺院では、次の称号に必要な経験値を教えてくれます



情報大募集

今回はゲームもやらないうちからなさけないこといってゴメンナサイ。来月からはガンバルからね♥ でも『シナリオII』がそうとう難しいことは確かなのダ。だから、みんなに協力を求めたいと思います。みんながゲームをやってて気づいたこと、いろんな情報なんかをハガキで知らせてチョーダイませ。もちろん、「ここがわかんないよー」っていう質問もOK。このさい、みんなで一致協力して『シナリオII』をやりとげましょー!!

「コンプティーク編集部・ザナドゥお助け係」までヨロシク♥

イラスト／中野 豪



「覇邪の封印How To Win」も、今回で3回目。今回の目標は、3人目の最後の仲間を捜しだすこと。すでに2人の仲間と共に、充実した装備で、敵をバッタバッタとなぎ倒している3人組に、はたして今回はどんな試練が待ち受けているかお楽しみ、また、今回の情報シリーズは、アイテム編とお待ちかね、旅の穴マップだ。

第3回 最後の仲間を見つけるべく、再び戦場へとおもむかん！


メディアを仲間にくわえた一行


剣をそろえてあげる。武器はこれでOK


ステイタスを見る。アテネのヨロイもある


いったい「ケーペウス神殿」とは……

2人目の仲間、メディアを捜し出した一行は、大陸へ戻った

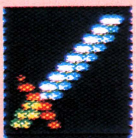
さて、2人目の仲間、もと酒場のダンサーだったメディアを仲間にくわえ3人となった一行。まずは市場でメディアのための装備を買っておくことにした。伝説の剣もヨロイも手に入れる方法はわかっているけれど、とりあえずの装備として買っておくのである。ここで気づいたんだけれども、このゲームでは、攻撃をすることによって経験値が上がり、レベルが上がると、棒グラフで表示されている各パラメーターが上がるようになっている。ガイを仲間にしたときも、メディアを仲間にしたときも、それぞれグレアムとちょうどバランスのとれるレベルにすでに上がっているんだよね。だから仲間を増やすたびに、レベルアップの作業に入らなくてすむから、なかなかGood！このゲームでは、レベルアップのためにゲームを進めるというよりも、あたえられた使命を1つずつこなしているあいだに勝手に(？)レベルが上がっちゃっているって感じだね。それにしてもメディアのヒットポイントは高いなぁ。女の人ってタフなんですね。

ともかく、とりあえず装備を整えた一行は、アルゴー船に乗って大陸へと戻った。そこで、3人目の仲間を捜す作業に入るかたわら、メディアの装備を強力なものにすることにした。すでに女性用の剣、エロスの剣は手に入れていたから、ガイからメディアに渡して、ガイのための剣を手に入れるべく3人がかりでモンスターをバッタバッタとなぎ倒し、あっという間（でもなかったけれども）キバを300本ためこんで王様に会いに行った。やったね、テュロスの剣だ。これで武器のほうはだいじょうぶ。でもひとつ心配なのは、3人目の仲間を見つけたときに、武器をどうやって調達したらいいのかってこと。アルカシア城の王様はケチで何もくれなく、残りの3人の王様がらはもう武器を3つもらっちゃったもんね。まあいいか。3人目の仲間を見つけてから考えることにしよう。

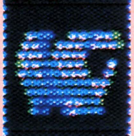
さて、メディアの残る装備はヨロイ。すでに見つけているクロノス、タイタンのヨロイ同様、センピが洞くつで守っているはずなので、かたっぱしから洞くつを探ってみる。あれれ、一度倒した洞くつにもセンピが戻ってきてら。これじゃ行ったところはちゃんとチェックしとかなきゃわかんなくなっちゃうぞ、と思いながらも、無事にアテネのヨロイを手に入れてフル装備になった一行は、最後の仲間を探しに出た。

アイテム一覧

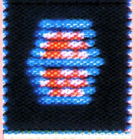
店で売っているもの



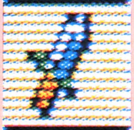
ツルギ
短剣より強力。早いうちに買っておこう



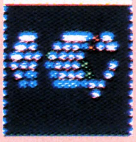
ヨロイ
かたびらより良いけど、買わなくても…



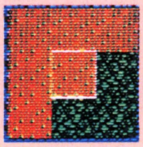
タテ
買っておくと戦いがラクになります



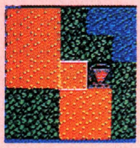
短剣
とりあえず装備している。最弱の武器



かたびら
最初から着ている。最弱の防具



遠めがね
これがないと道に迷っちゃう

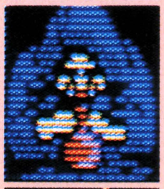


千里のタマ
遠めがねより強力

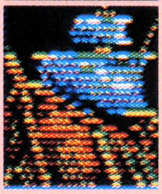
スペシャル・アイテム



かじ屋
戦闘でいたんだアイテムを自動的に修理してくれる



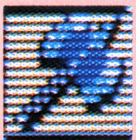
まじない師
彼女をやとってある村へと行ってみてごらん。あるアイテムがもらえるよ



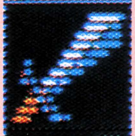
アルゴスの船
めちゃくちゃ高いけど、これがあれば水の中でもおぼれなくてすむ。必需品

店で売っていないもの

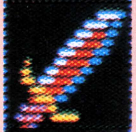
剣



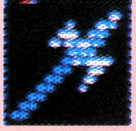
イリスの戦斧
ケタはずれの力を秘めた戦斧。超強力



テュロスの剣
剣としては最強の力をほこる



エロスの剣
女性用の細身ながら強力な剣

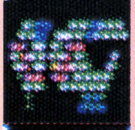


バベルのホコ
トレモス愛用の武器だ

ヨロイ



クロノスのよろい
イアソンゆかりの伝説のよろい



タイタンのよろい
やはり、魔力を秘めた強力なよろい

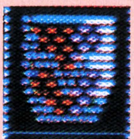


アテネのよろい
女性用に作られた軽いがじょうぶなよろい

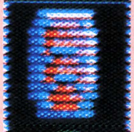


カオスのよろい
トレモスの武器とともに封じられていた

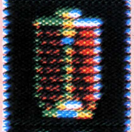
たて



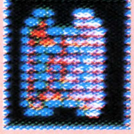
オデッセのたて
イアソンの伝説につつまれたたて



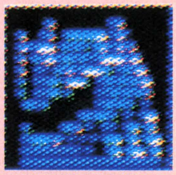
ヘクトールのたて
オデッセ同様、強力なたて



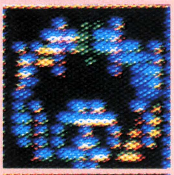
セイレーンのたて
女性用につくられた使いやすいたて



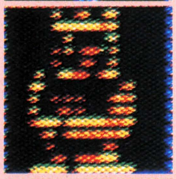
キマイラのたて
トレモスの封じられていたたて



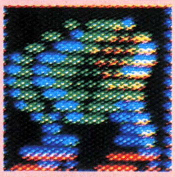
古きカブト
これを持っていると、石碑や洞くつにある古代文字が読める



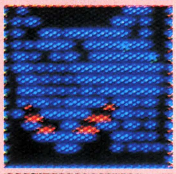
魔界のカンムリ
この冠があると、モンスターと話をすることが可能になるのだ



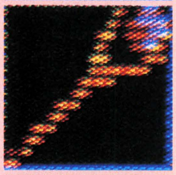
復活の石
この石を持ってると、プレイヤーが1度だけ生き返れる



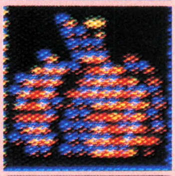
逃げ足のタネ
このタネを使えば追撃を受けずに敵から逃げることができる



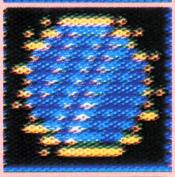
コウモリの仮面
地下の世界でも3×3の視界を得ることができる。地下版遠めがね



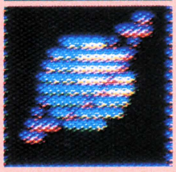
烈知の杖
攻撃をするアイテム。敵によって効きかたが違うのである



聖なる木の実
これも敵を攻撃するアイテム。モンスターから手に入る



怒りの鏡
ウンムタクが持っている。たいがいの敵に、強力に有効だ

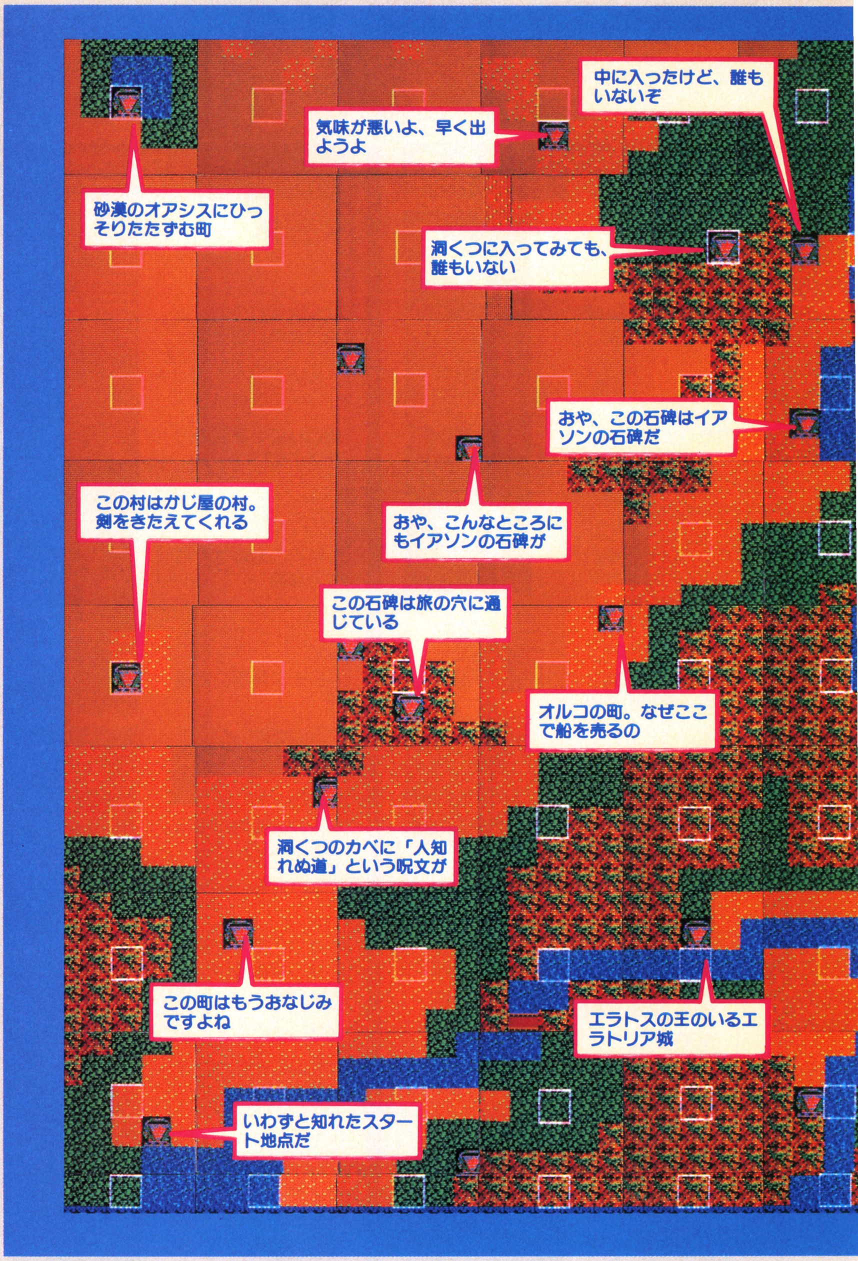


白の魔球
攻撃用アイテム。一発で黒の導師を倒すことができるぞ

最後の3人目の仲間を求めて再び探索を開始した一行は……

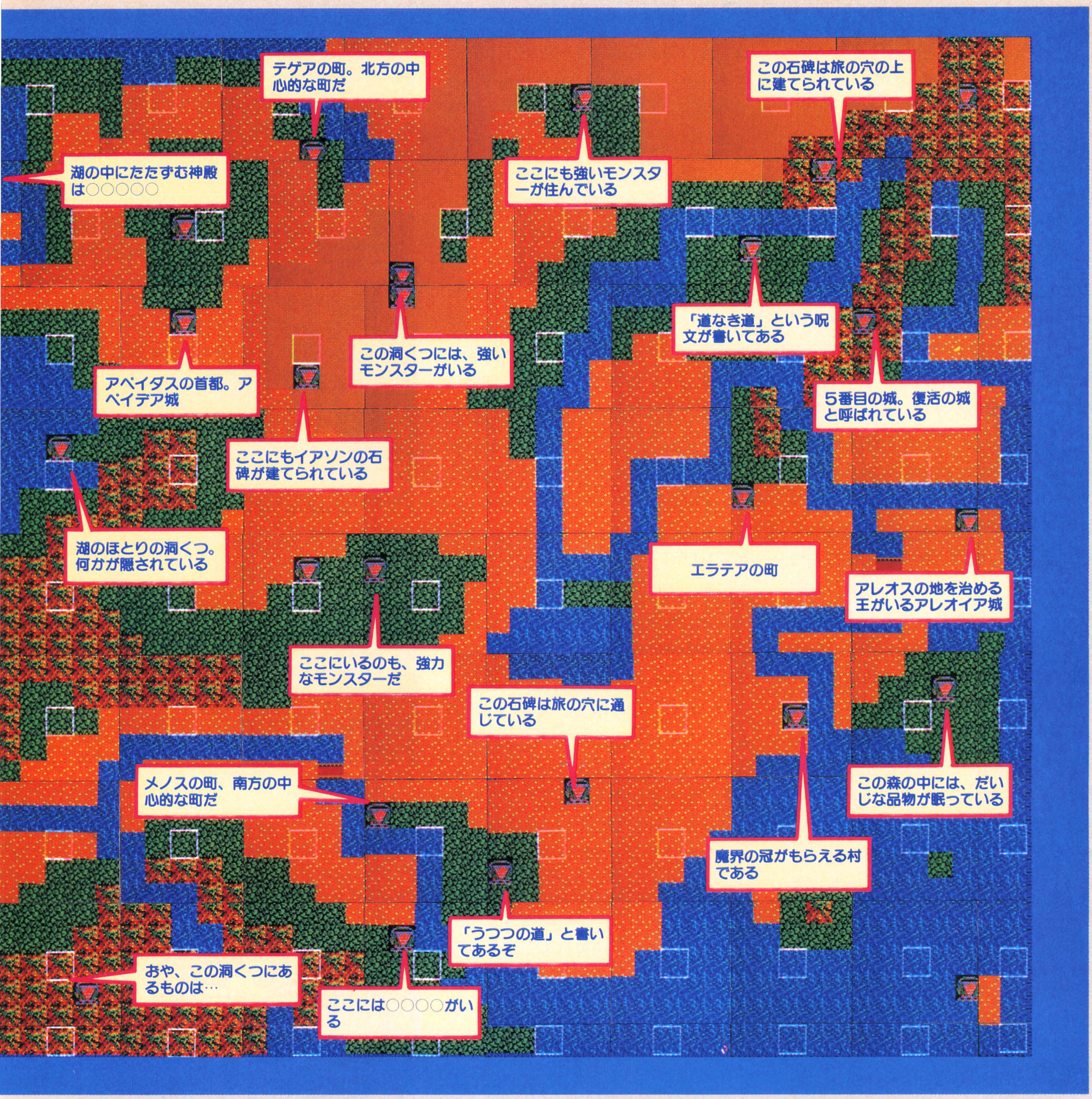
さて、フル装備になった一行は、最後の仲間の手がかりを求めて旅に出た。すでに、けっこうレベルも上がっていたこともあって、かなり遠くの辺境の地にまで足をのばしてみた。すると、地図にのってないさまざまな町や村にでくわしたが、なかでも村のほうは、なにかしら秘密をかかえていたのであった。メノスの東方にある村では、村に入ろうとすると、長老が出てきて、「病気で死にそうな娘がいるからひきとってくれ」という。それではとばかりに、町でまじない師をやとって再びこの村に来たら、まじない師とひきかえに魔界の冠をくれた、これを持っていると魔獣と話をすることができるという。とはいっても、魔獣から手に入る情報は、せいぜい旅人と同じレベルのものばかりなんだが。また、ドギアの洞くつ（何も出てこない、不思議な感じのする洞くつ）の西にある村にいくと、30000ゴルダとひきかえに烈知の杖をくれる。でも、たぶんゲームを始めてまもない頃に白の導師からもらっていることが多いだろうし、万が一使ってしまっていても、そのうち白の導師がまたくれたりするのさ。それから、砂漠の中にある、ガリアの北西にあたる村では、96000ゴルダで武器をきたえてくれるのだ。きたるべき大決戦のさいには、きっと必要になるだろうと思いつつも、あまりの大金のために今回は武器をきたえることを断念したのであった。また、さらにもう1つ村があるんだけれども、この村の位置と、どんな秘密が隠されているかは、あえて秘密にしておこう。全部知っちゃったらつまらないものね。

また、探索を続ける一方で、モンスター倒しの作業も入念に行なっていった。全体的な傾向として、平地、森、山岳部、砂漠の順番でモンスターは強くなっていくのだけれども、キャラクターが強くなっていくにつれて、モンスターも今まで森林にいたモンスターたちが平地でもでくわすようになる。まず、まっさきにいなくなってしまうのがビッツ、そしてリッテイカとでくわすことも少なくなっていく。その代わりに、新たにシャオウホウが登場するようになる。さらに強くなるとヨウリキタイセンまでが平地をうろつくようになる。こいつらを連続して倒せるようになるためには、なにがなんでもかじ屋をやとっておくことだ。かじ屋さえいれば、戦闘で消耗した武器や防具を戦闘終了のたびに新品同様に直してくれる。だから、長い目でみれば、武器や防具の修理代も節約できるし、




「黒き魔法をしりぞけるタテは…」


タテをまもる魔獣、ハンジョウに出くわす




おっとあぶない。気をつけろ


怒りの鏡で反撃だ。こいつはよくきく


とうとう伝説のタテを身におびたぞ

いちいち町に戻らなくてもいいので大変便利。50000ゴルダはちょっと高いかもしれないけど、なるべく早めにやとっておくにこしたことはない。彼がいれば、ヨウリキタイセンだって楽に倒すことができる。ただ、モンスターを倒すときに注意しておかなければならないのは、知名度だ。モンスターならどれでも倒していいというわけではない。中には土地の守護神としてあがめられているのもあるから、とくに地元獣に対しては、まず1匹倒してみて知名度が増えるか減るか試してからにしよう。せっかくがんばって育てた知名度を、知らないうちに激減させていたら悲しいものね。ただし特別なアイテムを持っているモンスターはしょうがないね。最低必要なだけ倒すようにしよう。

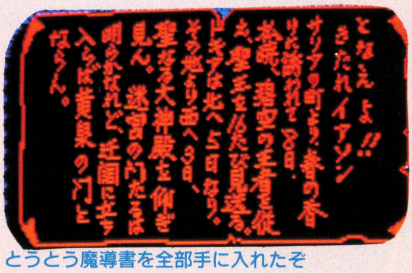
3人目の仲間は……なんとモンスターにされていたとは!

さて、旅人や白の導師に話を聞いて情報を集める一行。『ケーペウス神殿』というところに行かねばならないらしい。そのうえ、その神殿に行くには船が必要だということらしい。いったいケーペウス神殿とはどこにあるのか。なおも情報を集める一行に対して、ある情報提供者が現われた。彼に関しては本人が名をあかさないでくれというので今回はとくに青年Aとしておこう。Aは我々探索班一行に驚くべき事実をもたらした。「ある村の長老がケーペウス神殿についてくわしい話を知っている、我々探索班は、その村の場所についてAにたずねた。Aははじめ、知らない、知っていたとしても教えられない、と我々に対して強固に情報提供を拒んでいたが、やがて我々の説得に負けたAは、その村の位置を教えてくれた。「その村はアペイダス国の北、森と砂漠に囲まれた平地に、ひっそりと隠れるようにある」という。その村なら、以前探索班一行が訪れた、烈知の杖をくれる村ではないか。我々は、青年Aに深く感謝し、その村へと急ぎ向かった。

やがて目的地の村に着いた一行は、さっそく村の長老の家を訪れた。長老は、かなりの高齢であったが元気そうであった。この男なら、有力な手がかりを持っている。そう確信した我々探索班一行は、いきなり長老に対してケーペウス神殿のことをたずねた。「ケーペウス神殿というのは、この村の東、森を抜けたところにある小さな湖、そうじゃ、カリポリス湖の北に。カリポリス湖とキクノス河によってむすばれている小さな湖の中央の小島に立っているのが、ケーペウス神殿じゃ。古くから建っている神殿での、わしが若い頃には、すでに無人となっておった。騒ぎがあったのは最近のことじゃ。どこかのたわけ者が覇邪の封印をはがしてしまいおって、この国もぶっそうになっての、旅をするのも危険になってからしばらくのことじゃった。たまたま、あの湖に魚を釣りに行った者がおってな、船で湖にはいったんじゃよ。ところがその日は、まるっきり釣れんでな、あきらめて帰ろうとした時じゃった。誰もいないはずの神殿に人影のようなものが見えたんじゃ。度胸のあったその男は、神殿にのりこんだんじゃよ。すると、今までに見たことのない怪物がおったんじゃ、とくに男に気づいても襲うようなこともせず、ただぼうっとしておったそうじゃ。だが、それ以来、ケーペウス神殿には魔物が住みついておるといわれて、誰も湖に



やはり仲間だったハージャことトレモス



とうとう魔導書を全部手に入れたぞ



フルメンバーになった。今度は戦争だ



グレアム先生の質問コーナー

工画堂はやっぱりすごいぜー、という認定証のお話





▲これが「覇邪」の金属プレート
▶こちらがウワサの認定カード

どうかな、みんな「覇邪の封印」はバッチリすすんでいるかな。なに、もう終わっちゃったって？ そいつはスゲーぜ。

今回も、けっこうたくさん質問コーナーへのハガキがあったんだけれども、今回はちょっと変わった質問にお答えしよう。東京都中野区の高田君からの質問だ。

Q：「覇邪の封印」では、ゲームを終了させると、何かもらえるそうですが。いったい何がもらえるんですか。あんまり安っぽいものだったらイヤだなあ。モンスターのフィギュアとか欲しいな。

高田君、なにをいってるのですか。フィギュアがゲームについてるじゃないか、モンスターじゃないけど。これ以上無理を言ってはいけないよ。

で、何がもらえるかというと、これ、この通り写真で紹介してしまおう。つまり終了認定カードと金属プレートなのだ。金属プレートのほうは、さしずめ「覇邪の封印」てわけだね。好きなところにはって覇邪を封じてしまおう、なんてもったいないか。

これらの記念品のもらいかたは、マニュアルを読んでもらえばわかると思うけど、ゲーム終了時に出るパスワードを、認定証請求券に所定事項とともに書いて送ればOK。折り返し認定証を送ってくれるというわけだ。すでに認定証をもらっている人がけっこういるということだから、高田君、君もがんばって解いて、認定証をもらいなさい。来月もおもしろい質問待ってるよ〜。

 イラスト／中野豪

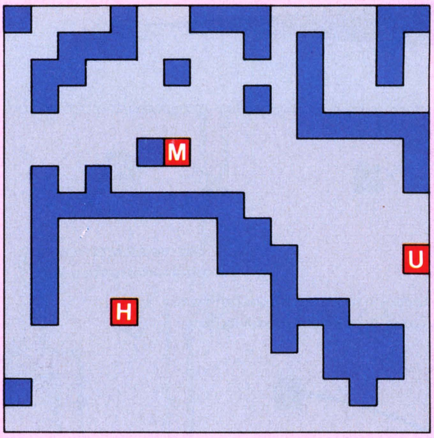
近づく者はおらん」

我々一行は、長老の話の真実を確かめるべくケーペウス神殿へとのりこむことにした。今の話が本当であるとするならば、我々一行の探している3人目の仲間は、モンスターと化しているのかもしれない。ケーペウス神殿にのりこんだ我々一行の目の前に現われたのは、はたして長老がハージャと名づけたモンスターであった。地元獣でもなければ異次元獣でもない。このモンスターこそ我々の探している3人目の仲間だと確信した我々は、かねて用意の呪文をとなえた。「臥竜いざ立たん」。だが何の反応もない。いったい何が足りないのか。意気消沈してケーペウス神殿を出、町へと向かう一行の前に現われた一人の旅人は、我々にこんなことを言った。「たては洞くつの魔獣が守っている」そうか、ガイには剣が、メディアにはヨロイが呪文をとなえるために必要だったが、今回はたてなのか。この情報に歓喜した一行は、さっそくたてを手に入れるべく対魔獣対策へととりかかった。おそらく相手は、ヨロイを守っていたセンピよりも強力であろう。あなどるわけにはいかない。ウンムタクを倒して怒りの鏡を手に入れ、シャオウホウを何度となく倒して、聖なる木の実を9個集め、装備を整えた一行は、たてがあるという洞くつへと突入した。そこには、強大なコウモリ型の魔獣ハンジョウがいた。我々は死力をつくして戦い、すんでのところでハンジョウをしとめることに成功した。そして洞くつの中を調べてみると。予想通りだ。ヘクトールのたてを手に入れた一行は、身につけるのももどかしく、ケーペウス神殿へと向かった。そしてあらためて、一行のリーダー、グレアムがヘクトールのたてを装備して神殿へと突入。「臥竜いざ立たん」。やはり予想通りであった。ハージャが、3人目の、そして最後の仲間であるトレモスだったのだ。そしてトレモスが仲間にくわわったことによって、バラバラにされていた「魔導書」が復活した。

というところで今月はここまで。来月はいよいよ「覇邪の封印」の核心にせまってみたいと思います。さて、来月こそ、敵の大将を倒して封印をもと通りにできるか。乞ご期待。

旅の穴マップ

人知れぬ道Ⓗ



ＲＰＧならば、必ずといっていいほど登場するのが地下迷宮。当然、この「覇邪の封印」でも登場する。ただし、ほかのＲＰＧと違って、ゲームの舞台となる場所として設定されているわけじゃないところがミソ。本当のことをいうと、行かなきゃいけない地下迷宮もあるんだけど、今月はまだ秘密。今月紹介するのは「旅の穴」といわれる迷路だ。

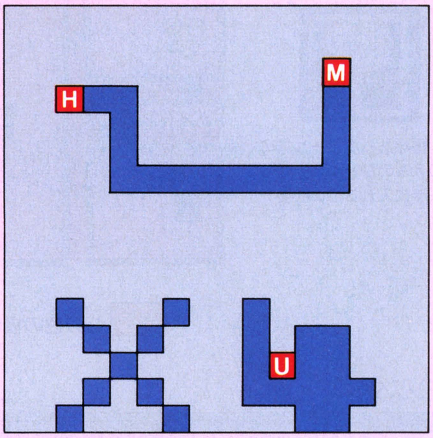
この世界には3つの「旅の穴」と呼ばれる地下へ通じる穴があって、それぞれの穴にはイアソンの石碑が建てられている。それぞれの穴で、決められた呪文を唱えると「旅の穴」に入ることができるようになっている。それぞれの「旅の穴」の位置は、今月のマップ情報に書いてあるので参考にして欲しい。また、それぞれの「旅の穴」にあてはまる呪文は、「旅の穴」の西南、だいたい3コマぐらい離れたところにある洞くつの壁に書いてあるんだ。

「旅の穴」に入ると、遠めがねや千里の玉はきかなくなってしまう。だから、あるアイテムを持ってないと、ゲーム開始直後の時のように、自分のいる場所しかみえなくなってしまう。地下で遠めがねの代わりになるのはコウモリの仮面。黒の導師が持っているから、知名度がマイナスの時に話しかけたり、白の魔球で倒したりして手に入れておこう。

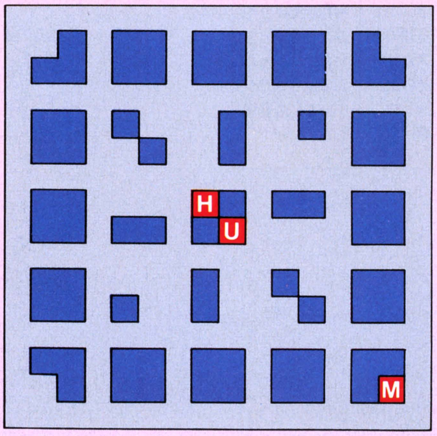
ところで、マップを見てもらえればわかるけど、それぞれの旅の穴は、相互に連絡されているけれども、入る穴によってつくりが違ってしまう。だから、「道なき道」から入って「うつつの道」の穴に出ようとして「人知れぬ道」の穴に出ちゃうと、今度は「人知れぬ道」の迷路を歩かなきゃいけなくなる。と、なんともめんどうな地下迷路なのだ。そのうえ、この地下迷路は、使わなくてもゲーム進行に影響ないんだから困ったもんだ。中に巣食っているモンスターは3種類。いずれも異次元獣で、2種類はカモだ。残る1匹もたいして強くはないんだけど、苦労のわりにはあまりキバが手に入らないので無理に倒す必要もなし。

でも、せっかくだからヒマな人は探険してみてよ。全然役に立たないわけでもないんだから。

道なき道Ⓜ



うつつの道Ⓤ



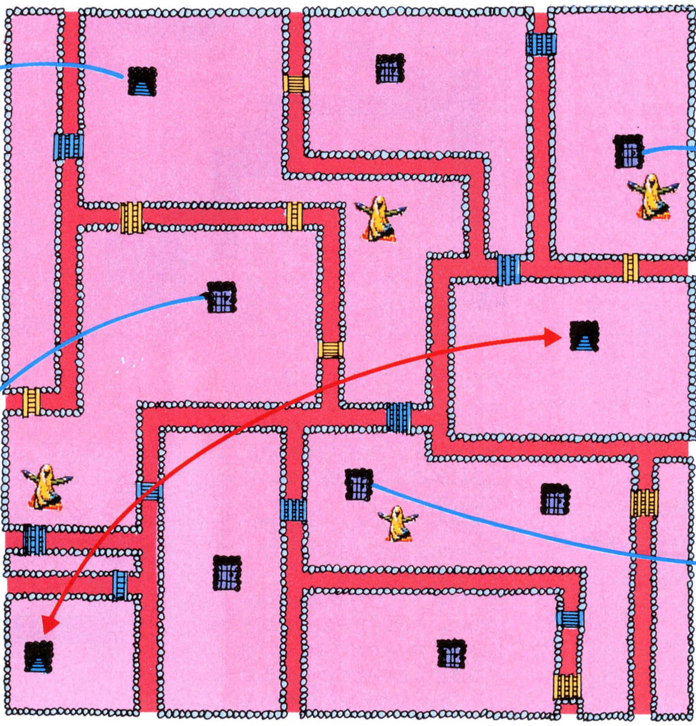
How TO Win



最終回 メルヘン

ILLUSION

ワープ先 CELLAR



聖なるヨロイ



▲盾と鎧をかねた最高の防具。V、E、I、Lの鍵がないと扉が開かないうえに、セフィラをそろえないと装着できない

愛の鍵



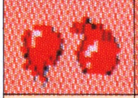
▲4種類あるヴェール族の鍵のうちのひとつ。聖なる鎧を手に入れるのに必要

セフィラ



この色の橋は見かけだけで、じつは渡れないので注意すること

■モンスター

フラグロー	イマーゴ	キルス	フラーブス・ペナ
			
遠くにいるときはいいが、近ずくと急に攻撃的になる。シーン4、6にも登場する	羽を動かして攻撃してくる。ブーボの同族だが、攻撃力はこちらが上。シーン7にも登場	シーン2、3で登場する顔のあるキルスより好戦的。その上、けっこうしつこいので要注意!	射程距離ギリギリで弾を撃っていれば、かんたんに倒せる。シーン6にも登場した

この幻の国はVILLAGに非常によく似ている世界だ。シーン7まで地道にプレイしてきたキミは、敵の数こそ多いけどさして強くはないから、意外と簡単にクリアできそうだ、なんて思うんじゃないかな。しかし魔法使いはそんなに甘くはない。じつは架かっている橋の半分近くはただの幻影で、実際には渡ることができないのだ。だから右上の3つの島へ行くための橋はすべて渡れないから、左下のワープゾーンを使って行かなければならない。しかも、行けたところで聖なるヨロイはVEIL族の4種の鍵をそろえなければ扉も開かない。そのうえセフィラを全部持っていないと、装備できないときている。

さて、この世界へ入るには、幻の国への扉を開かなければならない。そのためにはシーン7のデカキャラを倒し、ハートの鍵を手に入れる必要があるんだ。ちなみにシーン7のデカキャラは、セフィラを守っているのではなく、このハートの鍵を守っているというわけだ。

最後に一言。フラーブス・ペナを倒すのに、無駄な体力を使っていないかな。フラーブス・ペナと、その同族のモンスターは、べつにアツくなって戦わなくてもいいんだ。縦でも横でも、敵の射程距離から1歩分離れた位置から、弾を撃ちながら一歩前に進むだけ。うまくすれば一発もダメージをくらわず倒せるぞ。

ヴェールII

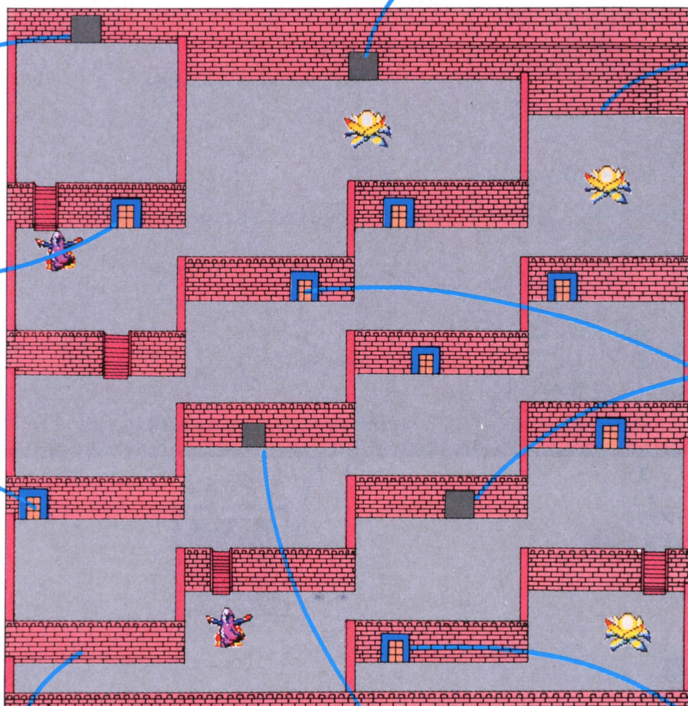
残りのセフィラを見つけだし、いよいよ王子の冒険も最後を向かえることになる。邪悪な魔法使いを倒して姫を助けだし、そして王子自身も元の姿をとりもどすのだ。

SCENE8 DARK

セフィラ



ワープ先　CASTLE CELLAR



黄金の鍵



▲魔法使いのかけたすべての扉の呪いをとく鍵。まっ先にほしいアイテムだ

ワープ先 HELL

毒薬
　一見薬のように見えるが、拾ったとたんにパワーが100へる

宝物庫の鍵

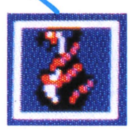


▲魔法使いの宝物庫を開ける鍵。黄金の鍵を手に入れればもう必要ない



ドクロの鍵
◀地獄への扉を開けることのできる唯一の鍵。ただし左半分へはべつの行き方をする

ワープ先
CASTLE
CELLAR



魔法の霊薬
▶パワーを上限の800まで上げてくれる。魔法使いの城の中での戦いに必要なので、なるべく使わないでおこう

■モンスター

ラルア	アルビドゥス	ドラコ	シュノス	フークス・ペナ
				
火の玉を左右に漂わせている。シーン4にも登場した	体に帯びた静電気で攻撃してくる。ルロルやキャロルと同族だ。シーン7にも登場	画面のスミをちょろちょろ動いている。シーン5にも登場	花のバケモノ。近づくと胞子をはいてくる。いちばん下のやつは、無理して殺す必要はない	こいつはＩＬＬＵＳＩＯＮで説明した方法を使えば簡単に殺せる

このシーンがラストの8シーン目だ。といってもゲームはここで終了するわけではないんだ。デカキャラを倒し、セフィラを8つ集めたら、さあ1シーンからやりなおそう。VEIL 族の鍵や魔法、命の霊薬や神秘の霊薬など、けっこう鍵の使いおしみなんかで、取っていないアイテムがあるんじゃないかな。最初からこまめに探索していったほうが、見落としがなくていいと思うよ。

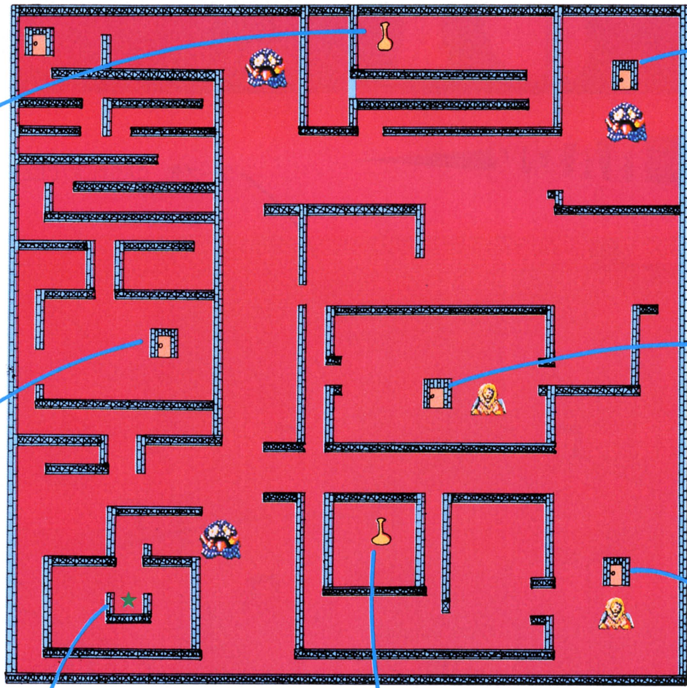
さすがにこのあたりになると、魔法使いのワナもどんどん復雑になってくる。黄金の鍵やドクロの鍵なんて、扉がわからないからゆきづまっている人も多いんじゃないかな。それに要所を守るモンスターの配置なんかも、かなり考えられてきているから、倒すのにかなりのダメージをくらうことも多くなってきてるね。でも根気よくプレイしていれば、さしてダメージをくうこともないはずだ。ここまで来ればラストシーンまであと少しだ。あとで薬がなくなって泣くよりも、ここで満足な結果が出るまでプレイしたほうがぜったいいいぞ。

■セフィラを守るモンスター



テレウス・ラルーカ

攻撃すると頭の部分が分裂する。うまく攻撃して、ダメージをくう前に外へ逃げる。これをくり返せばノーダメージで殺せるが、4回以上くり返そうとすると地獄に落ちるから注意したほうがいいだろう。最後のセフィラを持っているわりには意外とあっけないが、なめてかかるとあっという間に殺されてしまうぞ。



知性の鍵



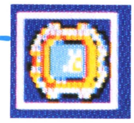
▲V、E、I、Lの鍵のうちのひとつ。4つ集めて聖なる鍵を手に入れよう

神秘の霊薬



▲たとえ死んでしまってもパワーを200まで回復させてもらえるという、非常に便利な薬だ

魔法の鏡



▲この鏡を手にすると、魔法使いの宮殿が見えるようになる。ぜったい必要なアイテムだ

ニセのセフィラ



▲やった、セフィラだ!!と思って取っても、外に出たらなくなってしまう。べつに深い意味はないみたい

魔法の霊薬



■モンスター

エヴェルシオ	フェルス
	
さんざん出てくるから、いまさら説明することもない。攻撃して逃げるのがいちばんだ	自分のテリトリーに入ると火を吐いてくる。かなり難かしい位置にいるから注意しよう

真っ赤な地面はやっぱり地獄の雰囲気だ。1歩動くとパワーも減るし、まさに地獄そのものというシーンだから、できればこのシーンへは行きたくないよね。でも世の中はそんなに甘いものではない。ここには魔法の鏡と知性の鍵という、とても重要なアイテムがあるんだ。そこで、ＤＡＲＫから地獄へ入ってみよう。するとあっという間に殺されてしまうだろう。そう、ワープから出た場所のすぐ下にフェルスがいるんだ。でもこの敵は少々のダメージは覚悟して倒すしかない。ワープから出たらすぐに左へ逃げるんだ。そして下へまわりこんだらあとはさして難しくない。ただしパワーに注意していないといつの間にか死んでしまった、なんてことになるぞ。さっきも言ったとおり、歩きまわるだけでもパワーはしっかり減ってしまうからだ。そのかわり、このシーンには、小さいモンスターはいっさい出てこないので、その分少しはラクじゃないかな。

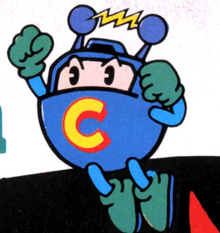
このシーンはじつは右側と左側は完全に別々になっていて、左側へはまったく別の行き方をしないと行けないんだ。その方法とは、どのシーンでもよいが、命の泉がある場所などで4回出たり入ったりするだけなんだ。でも左側へ行ってもなんの得にもなりはしない。素直にマップ上の星印の場所から元のシーンへ戻ったほうがいいだろう。

すべてのアイテムを取り、見落しがなければいよいよ魔法使いとの最後の戦いになるわけだ。

いよいよ最後の敵、魔法使いと対決！



魔法の鍵を取ると、魔法使いの宮殿へ入るための扉がＣＡＳＴＬＥの左上に現われる。宮殿の中は複雑な迷路になっていて、シーン1から8までのデカキャラに加え、新しく3匹の敵までいたりする。ただし、全滅させる必要はない。要は魔法使いを倒せばいいのだ。魔法使いは、3匹の敵を倒せば会うことができる。魔法を使わないで倒すのはかなり難しいが、防御の魔法を使えばけっこう簡単に倒せるのだ。魔法使いが倒れると、扉が現れ、その扉をくぐればめでたしめでたし。というわけでエピローグがあるんだ。



How TO Win
アーケード版

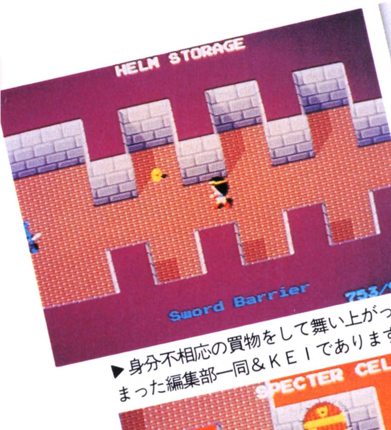


ザ・リターン・オブ・イシター

第3回

グワッハッハッハッ、わが太っ腹編集部は『イシター』を（つまりゲーム機をまるごと）買ったのだ、エライ！　高かったんだぜ〜。今月はこれを記念して、なんと10ページにわたり、みんなの知りたがってた情報をギッシリつめこんだ。拍手〜〜〜!!

㊗「イシター」購入記念





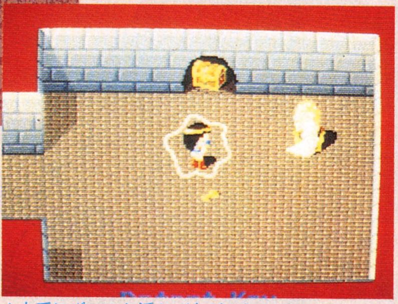
▶身分不相応の買物をして舞い上がってしまった編集部一同＆ＫＥＩであります



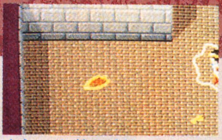
コンプティークはついにやった!!

イシター 秘画面総登場!?

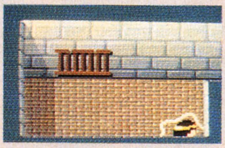
ヤッホ～ッ、ブリバリのゲーマー、KEIだぜい。随分ハシャイでるな、だって？ あたりめーだあ、べらぼーめい。イシターの機械を買っちゃったんでさ、うれしくってウレジヴッデェ、



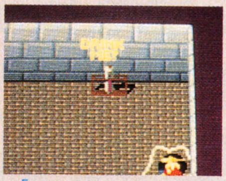
▲右手にボーッと浮かび上がったのがイリュージョンオブイシター。カイちゃんも美しさにボーゼン



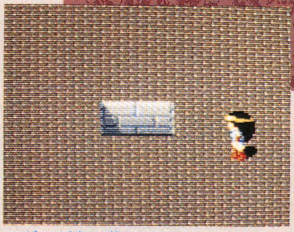
▲シールドのイリュージョン。それにしてもうすっぺらで弱そうだなあ



▲馬小屋には、ハシゴがありました。でもこれはマジックラダーではありませんぞ

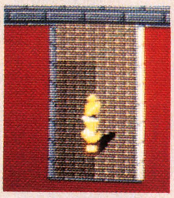


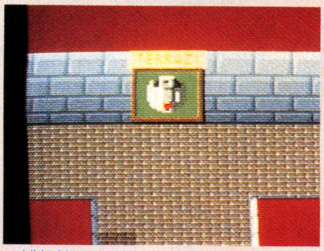
▲「DRINK ME！」どこぞのLDゲームでこうゆうネタがありましたねえ



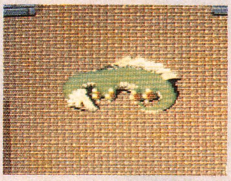
▲ギルが穴に落ちてしまった。おきざりにされたカイちゃん思わず絶句

▼なぜかトロフィーが置いてある。これの意味を知ってる人は手紙をちょーだい

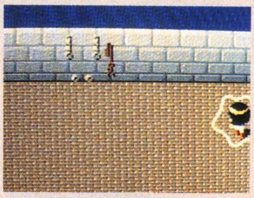




▲博物館にはテラジの肖像画がかけてあります。カイちゃんは興味ないようで



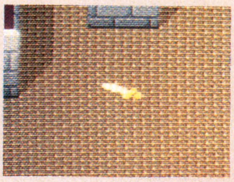
◀クオックスがタヌキ寝入りをしてるぜ。ここはすかさずスリープでカギをいただきだ



▲奴れい部屋にはこんなものが。思わず危ねえ想像をしちまった



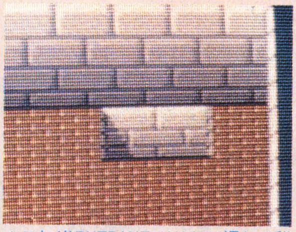
▲はいるなといわれれば、はいりたくなるのが人情。何があるのかな？



◀シルバーソードのイリュージョンがあるけどなんだろう?!



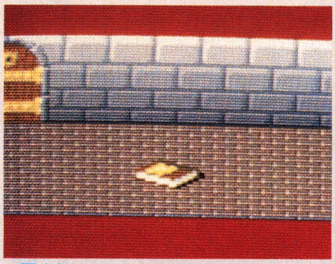
▲ドルアーガがレッドクリスタルロッドをもってるようにしか見えないね。



▲これぞENTRANT HALLに通じる秘密の通路だ

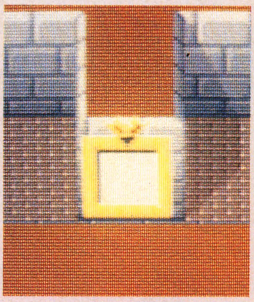


◀PRIVATE ALTERのグリーンの扉はこんなところにあったのだ。別に意味はないようで



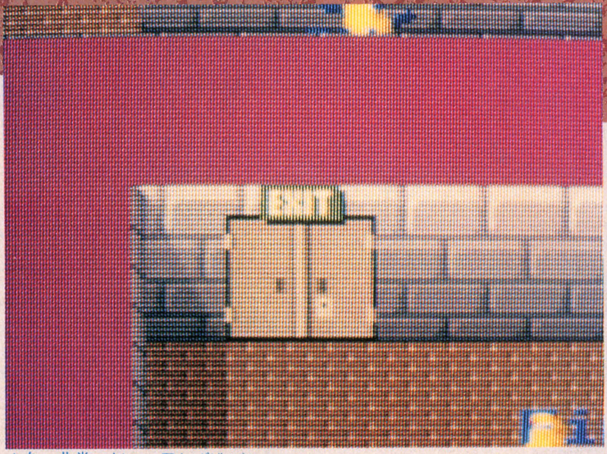
▲図書館には、何やら本が落ちている。ちゃんと拾って整理しましょう

▼ホワイトボードか鏡かいったいどちらでしょう。「カイちゃんムズカしくてわかんな～い!」



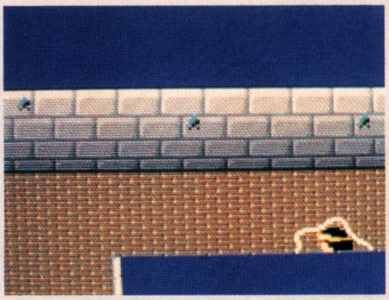
（泣くことはない）。でもって最近はパスワード解析などをして楽しんでおります。あっ、いっとくけどこのパスワードだけは絶対に載せられないかんね。質問もダメ（石巻の斉藤クン、いくらお願いされても教えられないのだよ、ゴメンネ）。

えー、業務連絡が終わったところで今月もやるぞーっ！　まずは、某誌に先を越された、ルームアイテム。こちらはオールカラーで完全版をお届けしましょう。今月の撮影はえらい時間がかかってしまった。友人のＳＭＣ氏に手伝ってもらわにゃ、まだ終わってないかも。感謝!!

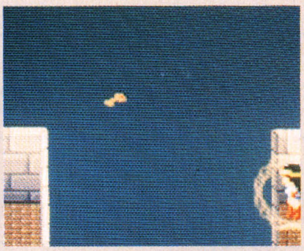


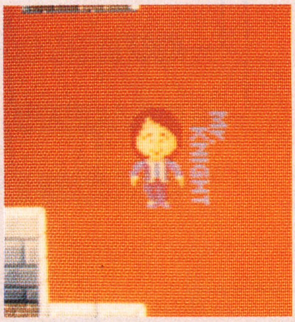
▲あっ非常口だ！　思わず逃げたいほどローパーだらけ

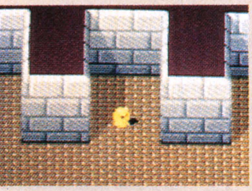

▲いまや有名なDEAD END遠藤（END）氏が死んでます。こんなときは、クリスタルロッドでお尻をつんつんしてみよう


▲ややっこれはなんだろう。ヒルか何かかな。思わずしばらく見てるとこれがなかなかおもしろい

▼UNDER THE MOATの赤いカギ。思わずコールギル！　しかし取れなかった

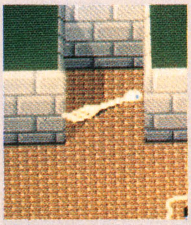



▲この人こそ「あきんどナイト」こと、プログラマーの内藤さんです。「なかなかいい男ねえェ」とカイちゃん


▲イリュージョンオブヘルメット。これも取れません

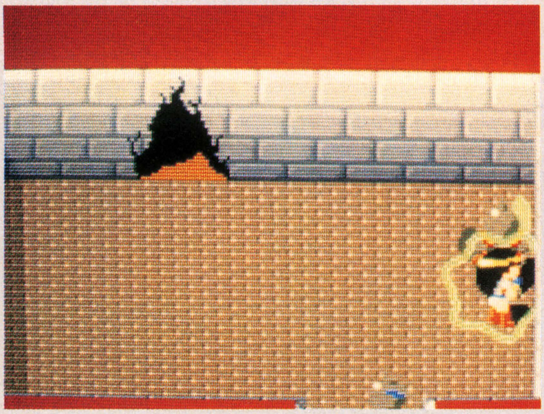
▼ギルのと同じゴールデンアーマーだ。「私のは？」とすねるカイちゃん

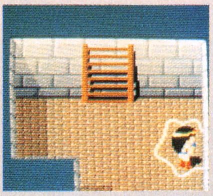


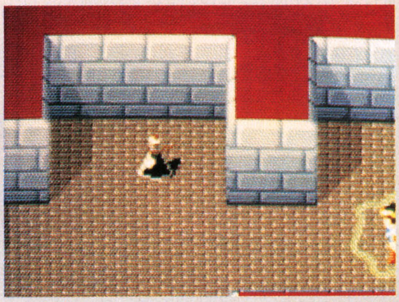

▲キッチンにはフォークが落ちてます。いったいなんなんでしょう


◀これがＭＡＩＮ ＧＡＴＥの扉だ。別にイシターさんがジャマしてるわけじゃないよ

▼壁に大きな穴があいてる。泥棒の隠れ家かな？



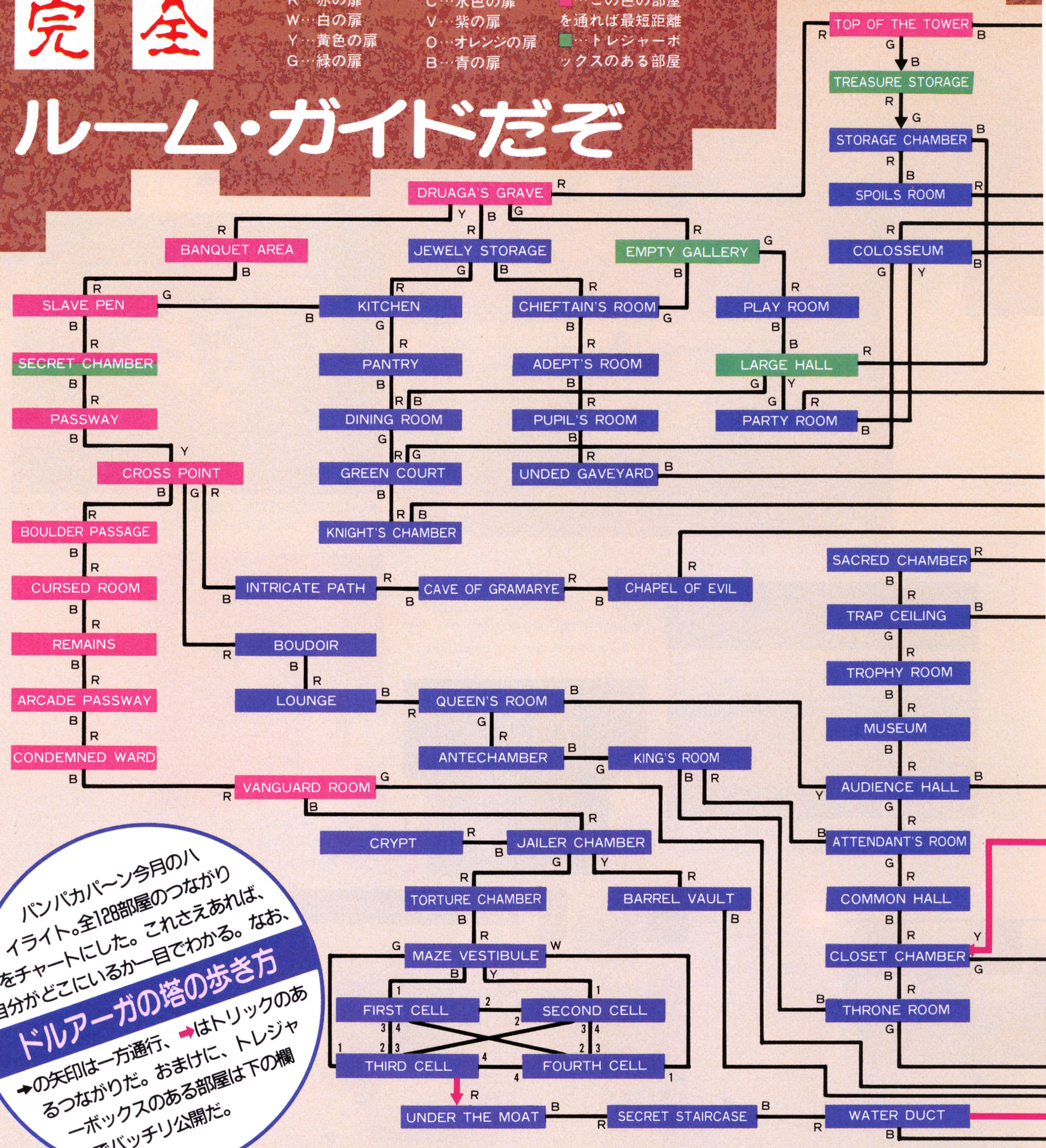

▲これこそマジックラダーだ。２人で登れば道は開けるぞ


▲わっ毒入りフラスコだ。カイちゃんはむりやりギルに毒見をさせたのでした

完全ルーム・ガイドだぞ

●チャートの見方●

R…赤の扉　W…白の扉　Y…黄色の扉　G…緑の扉
C…水色の扉　V…紫の扉　O…オレンジの扉　B…青の扉
■…この色の部屋を通れば最短距離
■…トレジャーボックスのある部屋

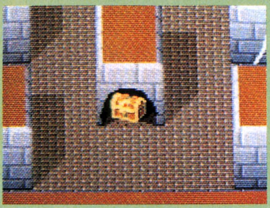


パンパカパーン今月のハイライト。全128部屋のつながりをチャートにした。これさえあれば、自分がどこにいるか一目でわかる。なお、

ドルアーガの塔の歩き方

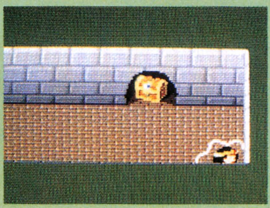
→の矢印は一方通行、➡はトリックのあるつながりだ。おまけに、トレジャーボックスのある部屋は下の欄でバッチリ公開だ。

46	HOLY OF HOLIES



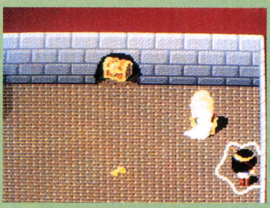
レッドボックス…カイのマジックポイントを800 にする。

7	EMPTY GALLERY
9	SHUNNED CAVERN
14	SECRET CHAMBER



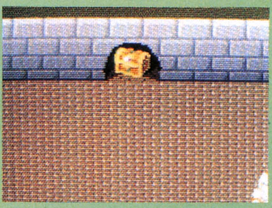
ブルーボックス…取るとディテクトモンスターの呪文がかかる。

53	FORGOTTEN ROOM

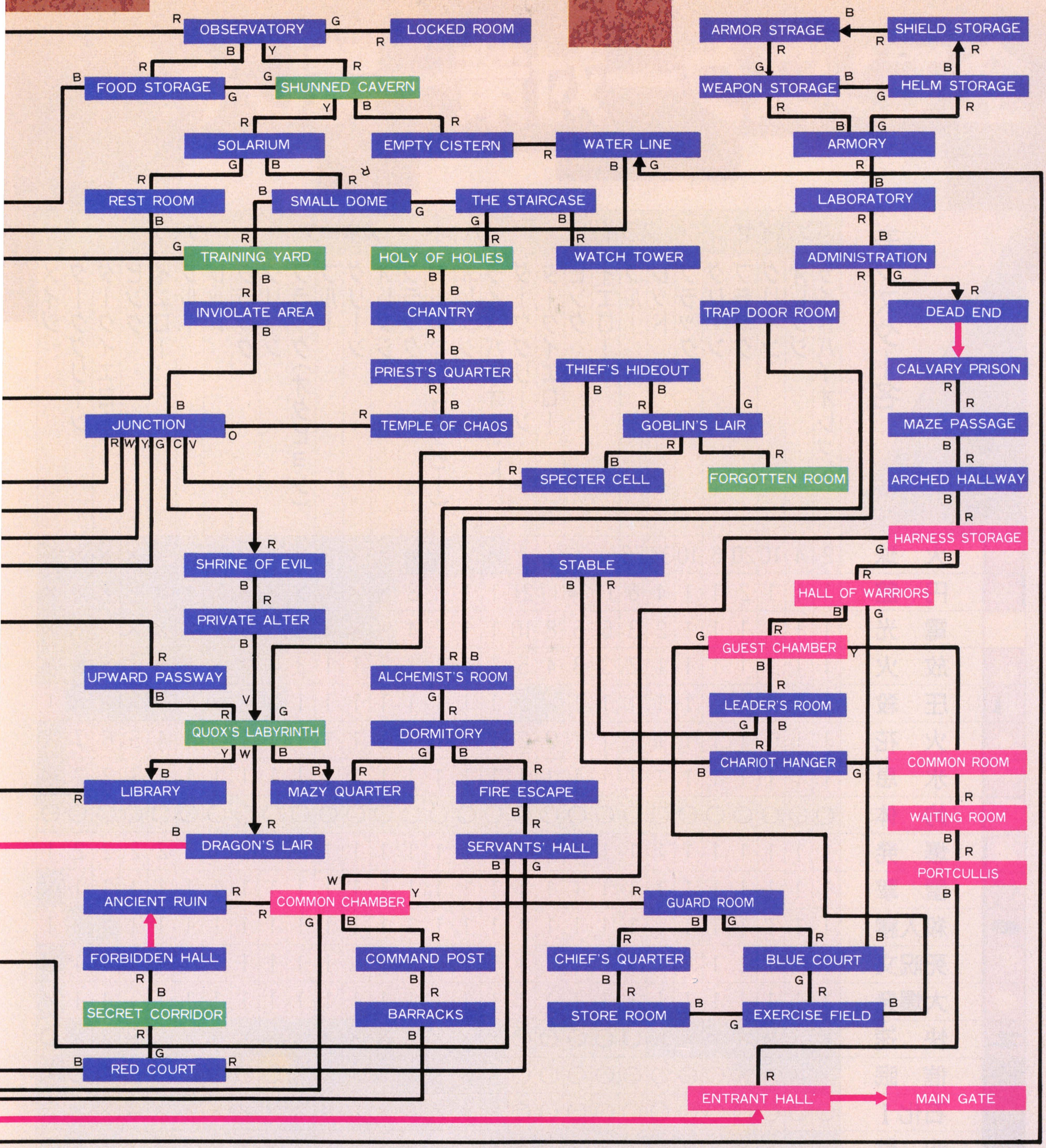


グリーンボックス…取るとヒールⅣの呪文がかかる。

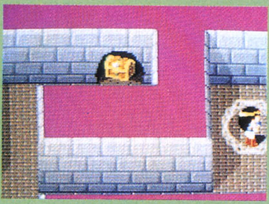
31	TRAINING YARD



ピンクボックス…その場でギルのＨＰを100にする。

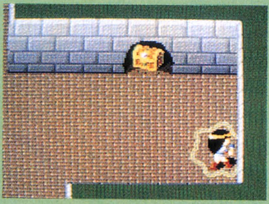


80 SECRET CORRIDOR



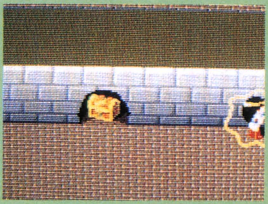
ホワイトボックス…カイのマジックポイントを2500にする。

4 TREASURE STORAGE



バイオレットボックス…プロテクションラージがかかる。

26 LARGE HALL



オレンジボックス…ビックバンの呪文がかかる。

64 QUOX'S LABYRINTH



シアンボックス…その場でギルのＨＰを400にする。

全モンスター対策一覧じゃ!

呪文名 ＼ モンスター名	バンパイヤ				スライム								バット				スネーク				ウーズ								メイジ
	ライトバイオレット	オレンジ	グリーン	ブラック	グリーン	ブラック	レッド	ブルー	イエロー	ピンク	ダークイエロー	ダークグリーン	ライトバイオレット	オレンジ	ブルー(ハンブラビー)	ブラック	オレンジ	グリーン	ブルー	ブラック(オタピョン)	グリーン	ブラック	レッド	ブルー	イエロー	ピンク	ダークイエロー	ダークグリーン	
火球	2	4	10	20	6	10	34	56	106	134	168	208	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
円盤	1	1	1	2	1	1	4	6	11	14	17	21	1	1	3	8	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
電光	1	1	1	1	1	1	2	3	5	6	8	10	1	1	2	4	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
放火	1	1	1	1	1	1	1	2	3	3	4	5	1	1	1	2	2	1	1	3	×	×	×	×	×	×	×	×	×
圧殺	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	×	×	1	1	1	1	1	1	1	1	×	×	×	×	×	×	×	×	1
火花	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	4	4	5	6	7	×
氷息	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	2	2	×
灼体	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
爆発	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1
雷撃	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	×
殺人霧	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	×	×	1
死呪文	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	×
大爆発	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	×
快速	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
催眠	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	×
石化Ⅰ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
沈黙	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
煙幕	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
石化Ⅱ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	×
恐慌	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
魔術師封じ	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
敵識別Ⅰ	○	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○
透明奴れい	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×
変身	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
時間停止	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○

ドッシェ～、なんだこのバカデカの表は!?　と驚くことなかれ。カイの呪文のどれがどのモンスターに有効なのかを、コンパクト（？）にまとめたのがこの一覧表なのだ。これだけ調べるのに、エレー苦労したんだぜい。

カンタンに表中の記号を説明しよう。○…有効、×…無効、数字…モンスターを倒すのに必要な呪文の回数。

弱い敵なのに強い呪文かきかないとか、倒すのに苦労してたけどこんな呪文が使えるのか、なんて発見もあると思うよ。まあ、この一覧表があれば、呪文のムダ使いがぐっと減るね。でも、もしまちがいがあったら報告して！

マジシャン							ローパー								ナイト																		ウィルオーウィスプ		チンアー
ソーサラー	ドルイド	ウィザード	ハイパーメイジ	ハイパーソーサラー	ハイパードルイド	ハイパーウィザード	グリーン	レッド	ブルー	イエロー	ピンク(AC)	グリーンスーパー	レッドスーパー	ブルースーパー	ブルー	ブルーキャプテン	ブラック	ブルーアイ	ブラックキャプテン	ミラー	ゴールデンミラー	ハイパー	シルバーハイパー	ゴールデンハイパー	スチールハイパー	リザードマン	ピンクソード	ブラックリザード	ブラウンリザード	レッド	ブルーシールド	アキンド	ブルーウィルオーウィスプ	レッドウィルオーウィスプ	ランドアーチン
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	1	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	1	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	1	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	1	×	×	×	×	×	×	×	1	1	1	×	×	1	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	1	×	×	×	×	×	×	×	1	1	1	1	1	1	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	?	×	×	×
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	×	×	×	×	×	1	1	1	1	1	1	1	1	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	1	1	1	×	×	×	×	×	1	1	1	1	1	1	1	×	×	×	×	×	×	1	×	×	×	×	×	×	×
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	×	×	×	×	×	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	×	1	1	1	1	1	1	1	×	○	○	○
×	×	×	×	×	×	×	1	1	1	1	1	×	×	×	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	×	×	×	×	×	○	○
○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○
○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
○	○	○	×	×	×	×	○	○	○	○	○	×	×	×	○	×	○	×	×	○	×	○	×	×	×	○	×	×	×	○	×	×	○	○	×
×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

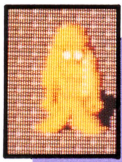
パーフェクト モンスター・マニュアル

バンパイア



●TOP OF TOWER
●DRUAGA'S GRAVE
●OBSERVATORY ほか
こいつを18匹倒すとカイが１成長する。

ライトバイオレット
H.P. 1



●DRUAGA'S GRAVE
●EMPTY GALLERY
ほか こいつの経験値はライトバイオレットの３倍だ。

オレンジ
H.P. 3



●STORAGE CHAMBER
●LARGE HALL ほか
こいつはちょっと強いからフライングディスクを使おう。

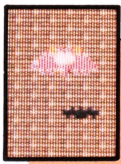
グリーン
H.P. 9



●THE STAIRCASE
●LARGE HALL
●SLAVE PEN ほか
こいつはプレスで倒せ。

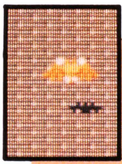
ブラック
H.P. 19

バット



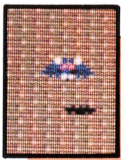
●OBSERVATORY
●SOLALIUM
●LOCKED ROOM
ほか 移動中ギルは攻撃できないぞ。

ライトバイオレット
H.P. 3



●PARTY ROOM
●TEMPLE OF CHAOS
ほか フライングディスク、プレスを使って倒そう。

オレンジ
H.P. 7



● UNDEAD GRAVEYARD
● GOBLIN'S LAIR
● MUSEUM
MUSEUMに行くときは、プレスを用意。

ブルー(ハンブラビー)
H.P. 25(+7)



●CLOSET CHAMBER
●BOULDER PASSAGE
●BARRACKS
ブラックは意外に手強いぜ。

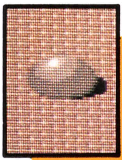
ブラック
H.P.

スライム



●TREASURE STORAGE
●EMPTY GALLERY
●FOOD STORAGEほか
動いているときは攻撃できないぞ。

グリーン
H.P. 5(+1)



●PLAY ROOM
●SPOILS ROOM
●UNDER THE MOAT
ほか スリープさえかければ安全だ。

ブラック
H.P. 9(+2)



●JUNCTION
●BLUE COURT
●UNDER THE MOAT
ほか こいつの呪文は10へるだけ。

ブルー
H.P. 55(+4)

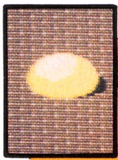


ライトニングで攻撃する。ダメージ10。



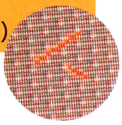
●THE STAIRCASE
●SPOILS ROOM
●RED COURT
●UNDER THE MOAT
ほか こいつあたりになるとフライングディスクを使うよりプレスの方が得だよ。

レッド
H.P. 33(+3)

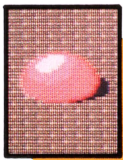


●JUNCTION
●CAVE OF GRAMARYE
●UNDER THE MOAT
ほか アンチドートを使って直せ。

イエロー
H.P. 105(+5)



ポイズンの呪文で攻撃。ダメージは10。

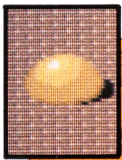


●JUNCTION
●UNDER THE MOAT
ほか スペルを受けたらディスペルマジックで呪いを解け。

ピンク
H.P. 135(+6)

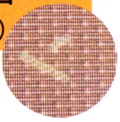


アンチシールドで攻撃。ダメージは10。

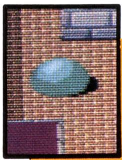


●FOGOTTEN ROOM
●QUOX'S LABYRINTH
●THIEF'S HIDEOUT
ほか ギルの足が遅くなってしまう。

ダークイエロー
H.P. 167(+7)

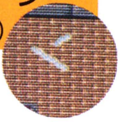


パラライズの呪文で攻撃。ダメージ10。



●MAZE PASSAGE
●ARCHED HALLWAY
●UNDER THE MOAT
こいつのスペルはギルを退化させるぞ。

ダークグリーン
H.P. 207(+8)



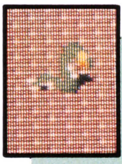
ディグレードで攻撃。ギルを退化させる。

スネーク



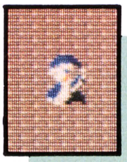
●HOLY OF HOLIES
●INTRICATE PATH
●GOBLIN'S LAIR
ほか プレスでいっきにつぶそう。

オレンジ
H.P. 71(+19)



●EMPTY CISTERN
●ALCHEMIST'S ROOM
ファイヤーエレメントがきくけど、なかなか面倒だ。

グリーン
H.P. 7



●DINING ROOM
●BLUE COURT
●CHANTRY ほか
ディテクトモンスターを忘れずに。

ブルー
H.P. 27(+6)



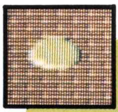
● CALVARY PRISON
ギルで戦うときは、ギルを立ち止まらせてスネークの方からつっこませよう。

ブラック(オタピョン)
H.P. 135(+32)

モンスターについては、9月号で一部紹介したけど、大阪の松山利勝クンなど、読者からのリクエストが多かったので、今回は65種類ゼ〜ンブの写真とついでにヒットポイントまで載せちまったぜ。喜べ松山！

さて、ヒットポイントの数字は、ノーシールドのギルで戦ったときに減る、ギルのヒットポイントのこと。カッコ内の数字は、モンスターを倒したときに増えるボーナス・ヒットポイントだからね。ギルで戦うときの参考にしてくれ。ただし、ギルがシールドを使うと、ヒットポイントの数字は1/2〜1/4に減るから、まちがえぬよーに。

ウーズ



グリーン
H.P.17(+2)

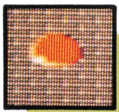
- SECRET CHAMBER
- REST ROOM
- WATER LINE ほか



ブラック
H.P.95(+15)

- SPECTER CELL
- LIBRARY ほか

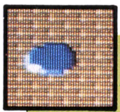
スリープで止めよう。



レッド
H.P.294(+47)

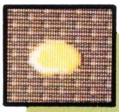
- ANTECHAMBER
- RED COURTほか

意外と見あたらないんだよな。



ブルー
H.P.460(+75)

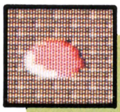
- REMAINS
- BLUE COURT
- INTRICATE PATH ほか



イエロー
H.P.559(+92)

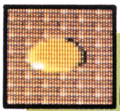
- MAZE PASSAGE
- WATER DUCT ほか

重なってるヤツに注意。



ピンク
H.P.665(+110)

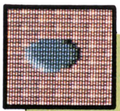
- ALCHEMIST'S ROOM
- HALL OF WARRIORS
- WATER DUCT ほか



ダークイエロー
H.P.846(+139)

- WATER DUCT ほか

ほかの場所にもいるはずだけど、どこだか忘れちまった。

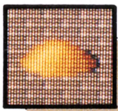


ダークグリーン
H.P. 1038(+173)

- PORT CULLIS
- WATER DUCT ほか

ディテクトモンスターを使え。

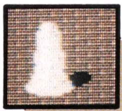
ローパー



グリーン
H.P.51

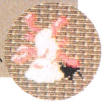
- REST ROOM
- DINING ROOM
- GREEN COURT

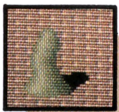




ピンク(AC)
H.P. 567

- SECRET CORRIDOR
- DEAD END
- EXERCISE FIELD ほか





レッド
H.P.133

- PRIVATE ALTER
- PASSWAY
- RED COURT ほか

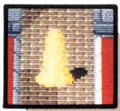




グリーンスーパー
H.P.779

- ARCADE PASSWAY

スーパーローパーにはヒートボディしかないぜ！



ブルー
H.P. 253

- MAZY QUARTER ほか

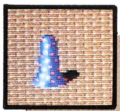
ファイヤーエキスプロージョンが有効だ。





レッドスーパー
H.P.925

- CHARIOT HANGER
- COMMAND POST
- JAILER CHAMBER ほか



イエロー
H.P.413

- ANTECHAMBER
- BOULDER PASSAGE

少し足が速いいやな奴

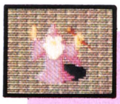




ブルースーパー
H.P.1085

- BLUE COURT
- CRYPT
- COMMON ROOM ほか

マジシャン



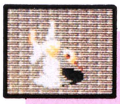
メイジ
H.P.5(+1)

- LARGE HALL
- TRAINING YARD ほか

サイレンス、プレスが有効。



ライトニングで攻撃する。ダメージは10。



ソーサラー
H.P.5(+1)

- CHAPEL OF EVIL
- ALCHEMIST'S ROOM ほか

呪文を受けたらアンチドートで。



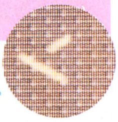
ポイズンで攻撃してくる。ダメージは10。



ドルイド
H.P.5(+1)

- ALCHEMIST'S ROOM
- SPCTER CELL ほか

ディスペルマジックを忘れるな。



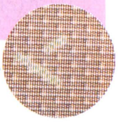
アンチシールドで攻撃する。ダメージは10。



ウィザード
H.P.5(+1)

- ALCHEMIST'S ROOM
- LIBRARY ほか

足の遅いギルなんてキライだ！



パラライズ攻撃する。ダメージは10。



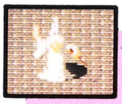
ハイパーメイジ
H.P.5(+1)

- CLOSET CHAMBER
- JAILER CHAMBER ほか

恐怖の退化呪文は、絶対受けるな。



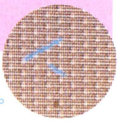
ディグレード攻撃を受けると退化するゾ。



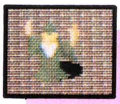
ハイパーソーサラー
H.P.5(+1)

- ENTRANT HALL
- JAILER CHAMBER ほか

スーパーアンチドートで直るぞ。



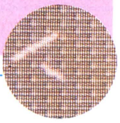
ポイズンとパラライズで攻撃。ダメージ50。



ハイパードルイド
H.P.5(+1)

- HARNESS STORAGE
- ENTRANT HALL ほか

呪文の色が見まちがいやすいぜ。



スーパーアンチシールド攻撃。



ハイパーウィザード
H.P.5(+1)

- COMMON ROOM
- ENTRANT HALL ほか

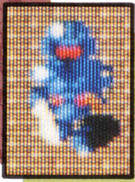
最強ギルでも怖い呪文だ。



スーパーで攻撃。ダメージは250！

パーフェクト
モンスター・マニュアル

ナイト



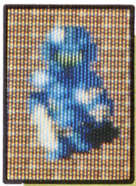
●SOLALIUM
●SLAVE PEN
●WEAPON STORAGE
●HELM STORAGE
ブレスがきく唯一のナイトだ。

ブルー
H.P.12



●THIEF'S HIDEOUT
●DORMITORY
●KING'S ROOM
黄色い目をしたナイトだ。けっこう強い。

ブラックキャプテン
H.P.141(+16)



●SHUNNED CAVERN
●COLOSSEUM
●INVIOLATE AREA
一見ブルーナイトに見えるけど目の色がちがうんだな。

ブルーキャプテン
H.P.49(+4)



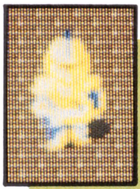
●TRAINING YARD
●KNIGHTS' CHAMBER
●INVIOLATE AREA
ひたすら足が速いナイトだ。スパークで倒せ。

ミラー
H.P. 58(+7)



●SECRET CHAMBER
●SMALL DOME
●PARTY ROOM
●COLOSSEUM
イラストそっくりでもう感動！

ブラック
H.P.21(+2)



●TRAP CEILING
●FORGOTTEN ROOM
●KING'S ROOM
●ARCHED HALLWAY
ミラー系は異常に細身すぎるなあ。

ゴールデンミラー
H.P. 174(+18)



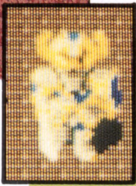
●TEMPLE OF CHAOS
●SPECTER CELL
●THIEF'S HIDEOUT
ブラックナイトに似てるけどなかなか手強いぜ。

ブルーアイ
H.P.81(+8)



●KNIGHTS' CHAMBER
●QUOX'S LABYRINTH
●AUDI ENCE HALL
●KING'S ROOM
これまたイラストそっくりさん。

ハイパー
H.P.305(+34)



●ANCIENT RUIN
●HARNESS STORAGE
●JAILER CHAMBER
●EXERCISE FIELD
経験値かせぎのいいカモだ。

シルバーハイパー
H.P.934(+137)



●SECRET CORIDOR
●VANGUARD ROOM
●HARNESS STORAGE
●BARRACKS
倒してもH.P.は増えないぜ。

ブラックリザード
H.P. 601



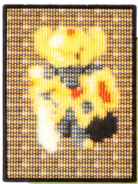
●JAILER CHAMBER
●HALL OF WARRIORS
●PORTCULLIS
●SECRET STAIRCASE
シルバーより一段強いナイトだ。

ゴールデンハイパー
H.P.1305(+147)



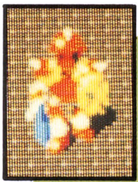
●BARREL VAULT
●GUEST CHAMBER
●WAITING ROOM
リザード系にはソードバリアが弱いのだ。

ブラウンリザード
H.P. 761



●CURSED ROOM
●GUARD ROOM
ものすごくめずらしいハイパーだ。やたら色がハデなのが印象的。

スチールハイパー
H.P.554(+62)



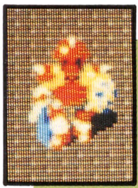
●KNIGHTS' CHAMBER
●RED COURT
●ADMINISTRATION
●REMAINS
ポスターでおなじみだね。

レッド
H.P. 589(+68)



●KNIGHTS' CHAMBER
●LOUNGE
●QUEEN'S ROOM
●DRAGON'S LAIR
リザードマンはカッコイイぜ。

リザードマン
H.P.401



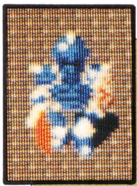
●REMAINS
●STABLE
●FIRST CELL
●COMMON CHAMBER
青いシールドが目印だ。

ブルーシールド
H.P.901(+102)



●THRONE ROOM
●CALVARY PRISON
●LABORATORY
●ADMINISTRATION
キラークラウドで倒そう。

ピンクソード
H.P. 481



●ENTRANT HALL
これこそ最後の敵。こいつらを8匹倒すと、"MAIN GATE"への扉のカギが手にはいるぞ。

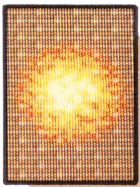
アキンド
H.P.2491(+256)

ウィルオーウィスプ



●UNDER THE MOAT
●BLUE COURT
デススペルでのみ倒せる。時間切れで出現したものとは一部ちがう。

ブルー



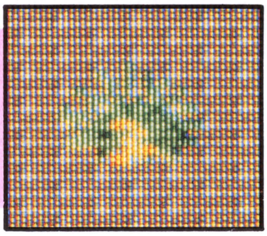
●VANGUARD ROOM
●CRYPT
ビックバンとデススペルで倒せるぞ。ディテクトモンスターで透視しろ。

レッド

アーチン

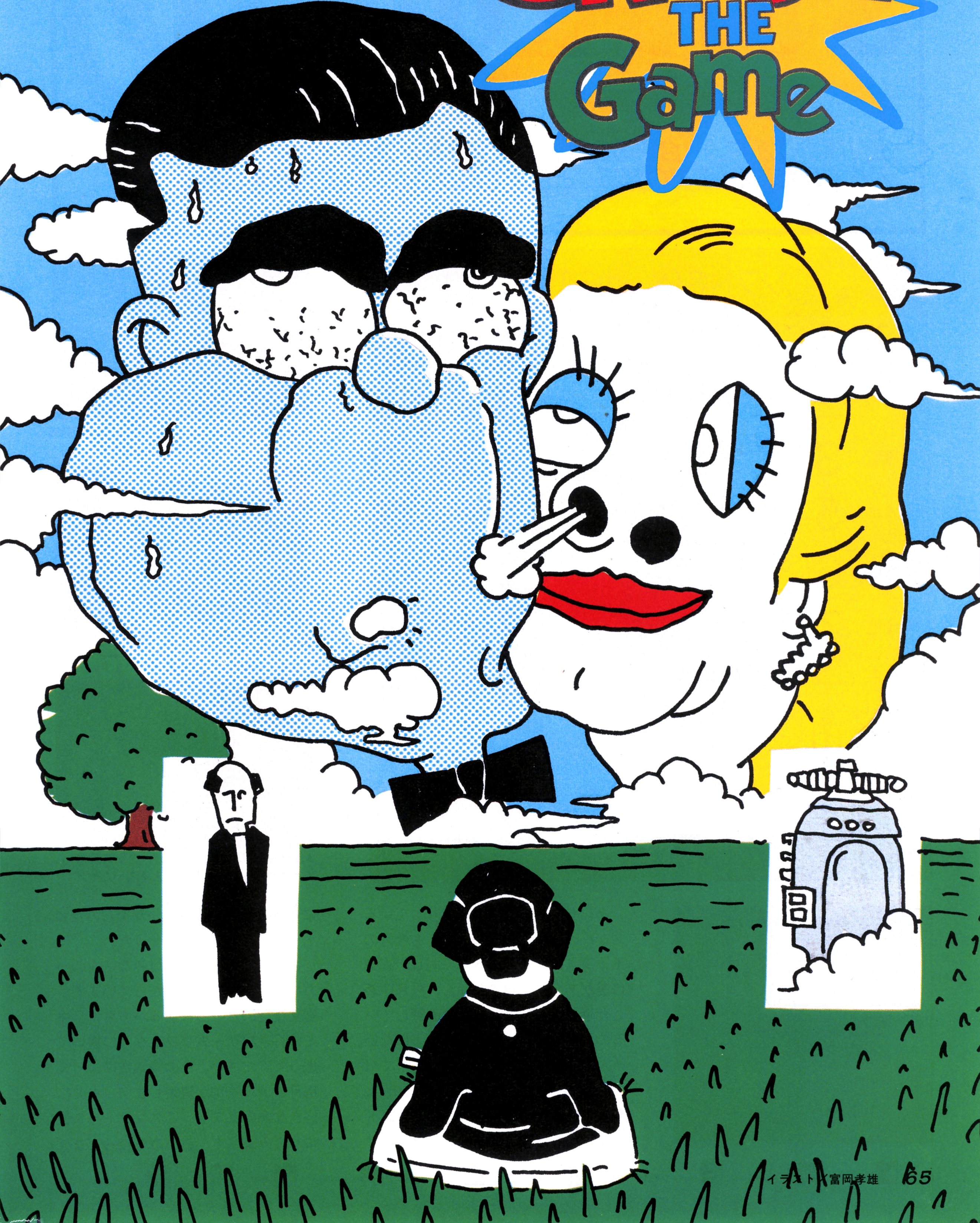
ランドアーチン

●BOULDER PASSAGE,WATER DUCT
ギルもカイも、さわると1発で死んでしまうぞ。



クラッシュ・ザ・ゲーム
Crush THE Game

いよいよゲームの季節の秋が到来！新作ゲームが目白押しだぞ！　どのゲームをプレイしようか迷っているそこのキミ、このコーナーを読んで、キミにピッタリのゲームを見つけようね!!



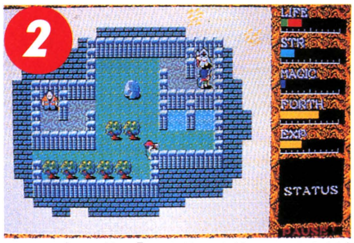
今月のREADER'S Soft Top 10

上位陣ゆるがず！　台風の目は、いきなりトップ10入りをはたした「覇邪の封印」。どこまでのびるか？　来月が楽しみ!!

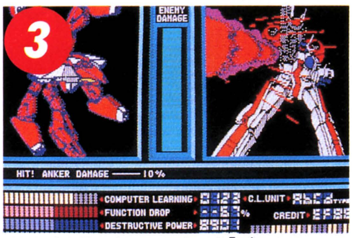
⬆上昇 ⬇下降	先月の順位	ソフト名(メーカー)	種類	総得票数	得票数
㊀1位	1	ザナドゥ (日本ファルコム)	ロールプレイング	4431	2398
㊀2位	2	ハイドライドII (T&Eソフト)	ロールプレイング	2844	1434
㊀3位	3	ブラスティー (スクウェア)	ロールプレイング	908	571
⬆4位	5	ウイングマン2 (エニックス)	アドベンチャー	808	496
⬆5位	6	グラディウス (コナミ)	アクション	894	436
⬆6位	7	レリクス (ボーステック)	ロールプレイング	570	433
⬆7位	—	覇邪の封印 (工画堂スタジオ)	ロールプレイング	440	428
⬆8位	10	ファイナルゾーン (日本テレネット)	アクション	499	379
⬇9位	8	アルファ (スクウェア)	アドベンチャー	475	372
⬆10位	12	スーパーマリオ2 (任天堂)	アクション	507	308



▲もうなにも言うことなし。圧倒的強さを誇る「ザナドゥ」。でも立川は遠いんだから



▲やっぱり2位の「ハイドライドII」。こんど名古屋まで取材にいこうと思っています



▲またも3位になってしまった「ブラスティー」。でもスクウェアの受付は美人ぞろいだぞ！

Crush The Game では以下のような機種を対象にし、また表記を略して使っています
PC9801シリーズ(PC9801/E/F/M/U/XA)
PC8801シリーズ(PC8801/mkII/SR)
PC8001シリーズ(PC8001/mkII/SR)
PC6601シリーズ(PC6601/SR)
PC6001シリーズ(PC6001/mkII/SR)
FM7シリーズ(FM7/NEW7/77/AV)
X1シリーズ(X1/D/C/turbo)
MZ1500
MZ2000/2200
MZ2500
SMC777/C
MSX/MSX2

あいかわらずトップ10入りしているメンバーはかわらない。しかも今月のトップ3は先月とまったく同じ。人気に差がありすぎるのかなぁ。先月予想した通り、人気のAVGは健闘しているのだけれど、上位3本におよばない。そんな中で注目されるのは、連載でHow To Win している「覇邪の封印」。今月7位に初登場だ！　売りあげのトップ10にも上位に顔を出しているだけに今後の票ののび具合いが楽しみだね。トップ3をおびやかしそうだ。

さて、このトップ10はみなさんのハガキによる投票でなりたっています。編集後記のところにあるハガキに、キミの好きなゲームソフトを3つ書いて送ってください。その得票数によって毎月のトップ10が決定します。キミの好きなあのソフト、このソフトを1位にしてみよう！　おハガキ待ってます。

今月のスポットライト

Crush THE Game

7 覇邪の封印



いよいよ今月で連載How To Winも3回目をむかえた「覇邪の封印」。人気も急上昇で、トップ10入り。来月はトップ3をも狙おうかという勢いだ。やっぱりおもしろいゲームとみんなが認めたんだろうね。

ゲームの内容はHow To Winを見てくれ。今月はいよいよ3人目の仲間を求めて旅立ち。しかし、3人目の正体があれだったとはねぇ。来月もびしっばしっと連載を続けていくから期待してね。それからまだこのゲームをプレイしていない人は、ゼーッタイオススメだから1度プレイしてみよう。

15 ワルキューレの冒険



ナムコットの3900円シリーズの第3弾として発売された「ワルキューレの冒険」。値段の安さも手伝って、お店ではひっぱりだこみたい。トップ10の人気も上昇中で、今月は15位まであがってきたのだ。パソコンのソフトが上位に目白押ししている中で、この人気は立派。で、どこに人気があるかというと、ファミコンRPG初のキャラクター設定ができるところじゃないかな。たとえば天秤座、A型、赤い服とボクのように設定すると、体力はないけど当然のように知性は抜群になるというわけだ。自分の性格がそのままでるんだよね。

— ディーヴァ



まだまだ発売は先だけど、いまのうちにコンプティークが強力すいせんしてしまうのが、このT＆Eソフトの新作「ディーヴァ」だ。いつも他社に先がけて新しいこころみをみせてくれるT＆Eソフト、今度はアクティブ・ウォーシミュレーションという新境地をひらいてくれそうだ。その上、PC88からファミコンまでの7つの機種に、それぞれ別のサブストーリーをもたせて、異なるシナリオを楽しませてくれるという大胆なこころみもなされている。発売は11月下旬から順次されるそうだから、今のうちに要チェックしておこう。

今月の ヒットパレード

ファミコンは新作ソフトが上位に目白押し！
パソコンは「覇邪」「グラディウス」強し!!

ファミコン篇

	キデイランド(原宿店)	博品館(銀座)
1	ワルキューレの冒険	メトロイド
2	がんばれゴエモン！からくり道中	がんばれゴエモン！からくり道中
3	機動戦士Ζガンダム	ワルキューレの冒険
4	メトロイド	機動戦士Ζガンダム
5	ソロモンの鍵	ソロモンの鍵
6	バレーボール	バレーボール
7	六三四の剣	スーパーマリオ
8	東海道五十三次	スカイキッド
9	じゃじゃ丸の大冒険	東海道五十三次
10	ドラゴンクエスト	北斗の拳

パソコン篇

	西武百貨店(池袋)	ヤマギワ・ソフトショップ(秋葉原)
1	グラディウス	覇邪の封印
2	覇邪の封印	グラディウス
3	地球戦士ライーザ	アルファ
4	ザナドゥ	ザナドゥ
5	レリクス	三国志
6	新ベストナインプロ野球	レリクス
7	ウイングマン2	ファイナルゾーン
8	TOKYOナンパストリート	ウイバーン
9	テグザー	A列車で行こう
10	ザナック	賢者の遺言

協力店 キデイランド(原宿店)/西武百貨店(池袋店・コンピュータフォーラム)/ヤマギワソフトショップ(秋葉原)/博品館(銀座)(8月発売分)
T＝カセットテープ D＝ディスケット(数字はインチ数) R＝ロム・カートリッジ

©1986ナムコ

アメリカ帰り アメリカ風サ



カサブランカに愛を
殺人者は時空を超えて

PC9801シリーズ
PC8801シリーズ 5D 7200円

シンキングラビット ☎0797-73-3113

Hello! Everybody !!とおもわず英語が飛びだしちゃったけど、じつはボクは８月22日から９月１日までの10日間、アメリカに行ってきたのだ！ サンフランシスコ→ニューヨーク→マイアミ→ラスベガス→グランドキャニオン→ロサンゼルスと、アメリカ大陸を西へ東へと横断しちゃう超豪華なトラベル!! オマケに今回の旅行はホテルなどの予約をいっさい取らずに行ったから、すべて現地で、英語で手続きをしなきゃならないという過酷な試練が待ち受けていた。しかし、人間、窮地に追いこまれると、なんとか対処ができ



シンキングの今林さん推せん図書はやはりジャック・フィニーの『ゲイルズバーグの春を愛す』


▲エルガー家の召使いであるレイノルズ。屋敷に入るには、彼の許可が必要

るもの。最初のうちは何を言っているのか聞きとれずに“Pardon？（もう１度お願いします）”を連発していたものの、５日目ぐらいになると、“Ya!（Yesのナウイ言いかたァ）”,“Really？（ホントにぃ？）”なんて言葉もポンポ



▲同じく今林さん推せんのＢＧＭは、『ある日どこかで』のサウンドトラック


▲元カウボーイのジョン・ロックホップス。少少耳が遠いのが欠点

ンと飛びだして、気分はほとんどアメリカ人!! １ヵ月もアメリカにいれば、きっと英語がペラペラになるだろうなあと実感してしまった。

それにしても、今回の旅行はハプニングつづきだった。ニューヨークで麻薬を売られそうになってポリスマンまでくる大騒動になったり、マイアミでまちがえて無免許でＮＡＶＹの基地に入ってしまったり、ロスで真夜中に黒人にからまれたり……。でも、そういうハプニングこそ良い思い出として残ってくれるもんだ（まあ、生きて帰ってきたからこそ言えるんだろうけど）。


▲小説の題材にしようとゲイルズバーグにやってきたジャック。土地については無知

コンプティーク読者の諸君、キミたちも暇とお金さえあったら、ぜひともアメリカへ行ってきなさい！ 広大なアメリカ大陸とそこに住む心の広い人々は、きっとキミの人生観を変えてくれることだろう。事実、今日のボクがあるのも、昨年のはじめ西海岸旅行のときに得た“グランドキャニオンの心”が少なからず良い影響をおよぼしてく

の山下がおすすめするスペンスAVG!!

れているおかげなのだから。

とまあ、アメリカ旅行に関する話を今月のネームの半分近くも書いてきたわけだが、それにはちゃんと理由がある。じつは何を隠そう、今回紹介するシンキングラビットの「カサブランカに愛を」は、まさにアメリカを舞台に

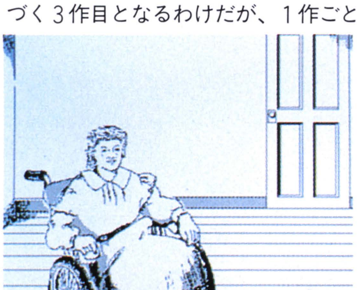


▲小さいながらも植木屋をいとなんでいるトマス・ゴーフィン。文字が読めない。

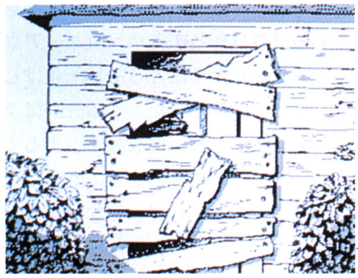
したアメリカ的なＡＶＧなのだ!!

シカゴにある新聞社に勤めるジェリー・ランドルフは、非常に腕のたつ女性記者であった。そんな彼女の無二の親友、メイ・エルガーがある日突然行方不明になった。ジェリーは、メイから送られてきた日記をゆいいつの手がかりに、イリノイ州のゲイルズバーグにあるメイの実家を訪ずれた。ところが、そこでジェリーを待ち受けていたものは……。

というプロローグではじまるこのゲームは、例によってシンキングラビットお得意の推理型ＡＶＧである。「鍵穴殺人事件」「道化師殺人事件」につづく３作目となるわけだが、１作ごと

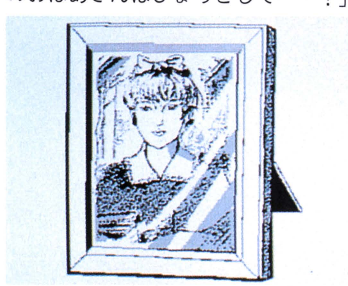


▲名前さえもロクに教えてくれない謎の老婆。彼女の正体は果たして…？



▲エルガー家の東にある廃屋。シンキングラビットさんは廃屋が好きなようで…

にその技法にみがきがかかってきているのがうかがえる。たいていのＡＶＧは、ずっとつづけてプレイしているとダラダラした中だるみのような地点に行きつくのだが、このゲームにはそんなところはまったく感じられない。推理小説を最初から最後まで一気に読みとおすように、ゲームの世界にどっぷりとひたりこむことができるのだ。「あのおばあさんはひょっとして……！」



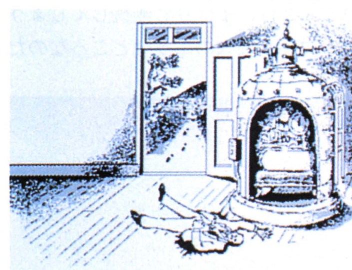
▲行方不明になったメイ・エルガー。彼女の机の引きだしからこの写真を発見

「ひとりだけちがう日付けを言うのはナゼ？」

かずかずの謎に、常に頭をフル回転させて対処していかなければいけないということが、ゲームの中だるみをなくしているのだろう。

さらに、ボクを感動させてくれたのは、モノトーンのシブいグラフィック画面！　タイトルでいきなり「ハンフリー・ボガード」(ちょっと古いかな？)ばりの画面を見せておいて、ゲームがはじまると、これでもかこれでもかと言わんばかりに小説のさし絵のような画面を展開していってくれる。ウ〜ン、これはゼッタイにイイ!!　フルカラーのグラフィック全盛である今の時代に、白黒の画面で勝負するのは、かなり度胸のいることだっただろう。にもかかわらず、それを実行し、そして成功させたシンキングラビットの手腕にはもはや脱帽の２文字を贈るしかない。

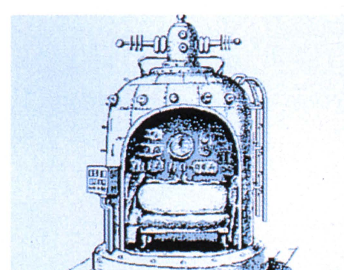
アメリカから帰ってきて、いきなりこのゲームをプレイさせられたボクは、そのアメリカの田舎の雰囲気をただよわせているグラフィックから、なつか



▲研究室で殺されていたエルガー博士。しかし、なぜかその死に顔には安らぎが…？

しいにおいを感じとらずにはいられなかった。そして、ひさびさに徹夜をしてでも解いてみたいと思うＡＶＧに出会えた喜びに深い感慨を覚えていた。どれ、今晩このゲームを解き終えて、のぼりくる朝日の光の下で、サンフランシスコにいるＹＯＫＯにでも手紙を書いてやるとするか。——フッ、今月は思いきりキザに決めちまったぜ。

（文／山下　章：本誌ゲーム評論家）



▲これが問題のタイムマシン。「殺人者は時空を超えて」というサブタイトルが生きてくるのだ

「ゾーン」のスピードとアクションをコース上で再現！

ハイウェイスター

PC9801シリーズ　5D　7800円(予価)

システムサコム　☎03-635-5145

今度のシステムサコムの新作は、ずばりドライブゲーム。その名もずばり「ハイウェイスター」。作者はずばり「ムーンボール」「ゾーン」を世に出したマークフリント先生だ。

「なにィ？　いまごろドライブゲーム？」

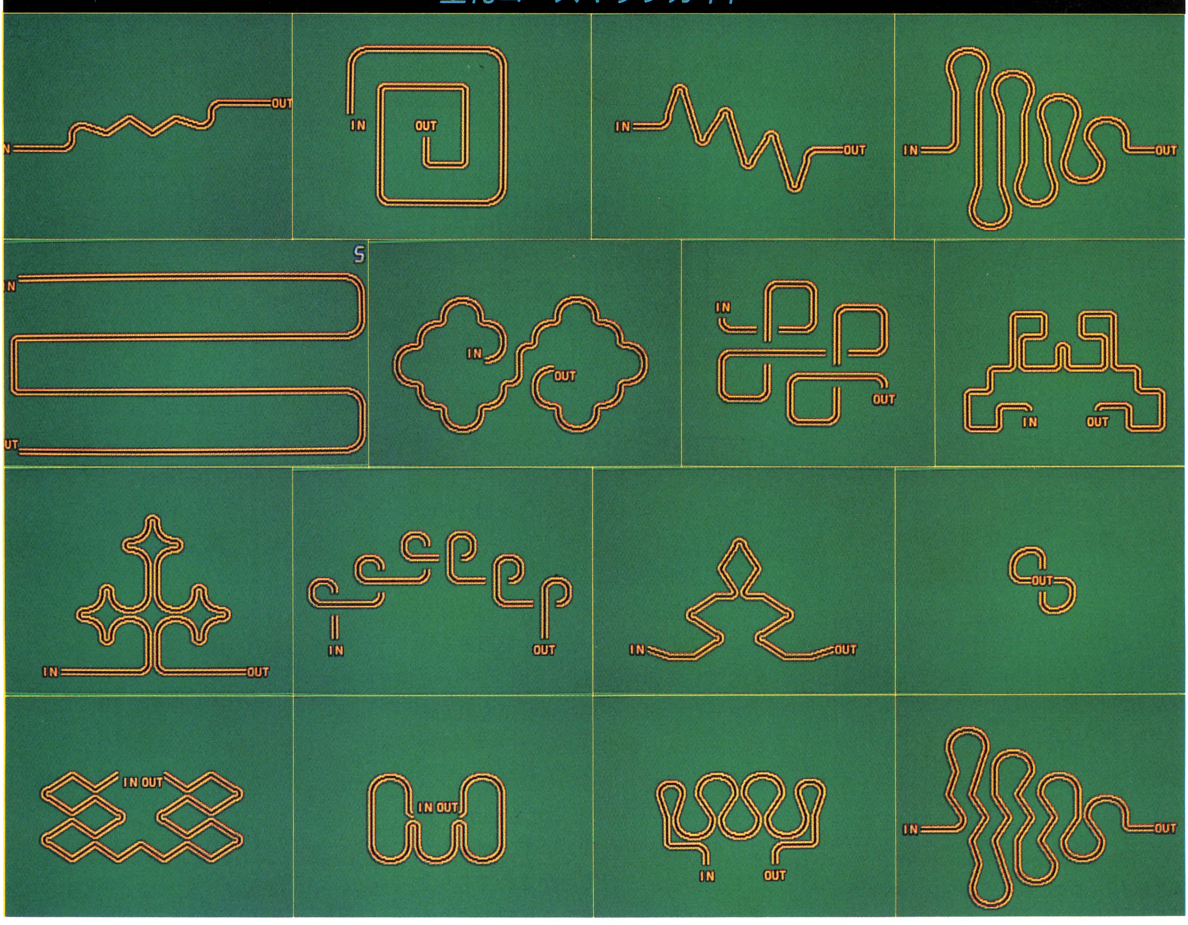
なーんてアゴ上げちゃうヒトもいるかもしれないけど、流行とか時代の流れなんかは、ずばりと無視してしまうのがマーク仙人のエラいところなのだ。

思い起こせば反射神経のピクピクを最大のヨロコビとするパソコン・アクションゲーム少年にとって1986年はじつに寂しい１年だった。この分野はファミコンに押されっぱなしで、まるで歯が立たなかった（といっても歯が寝たり座ったりしたわけじゃない。歯には足がないから立つわけはないんだ。えっ？　足がなくても立つモノがあるって？　おい、子供はヘンなこと考えないほうがいいぜ）。

ともかくだっ。今年はピンボールゲームもシューティングゲームもドライブゲームもイマイチ不調で、イキオイのいいのはあのシチ面倒くさいロールプレイングゲームだけだったってことだ。そうなんだ。オレたちにはロールプレイングゲームをコツコツ解くような、そーゆー根気とかアタマとかはないんだ。そういうのは学校の勉強だけでたくさんなワケだっ。絶対。

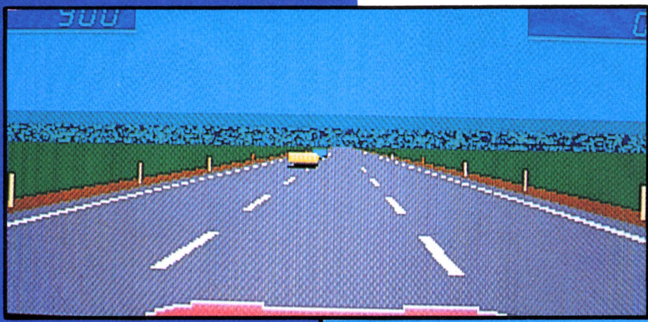
ってなわけで、ファミコン野郎とＲＰＧ野郎に囲まれて、肩身のせまい思いをしながら教室で爪でもかんでるしかなかった1986年だったわけだが、人生悪いことばっかりじゃない。11月になればちゃーんとピクピクのアクション新作の「ハイウェイスター」が出る

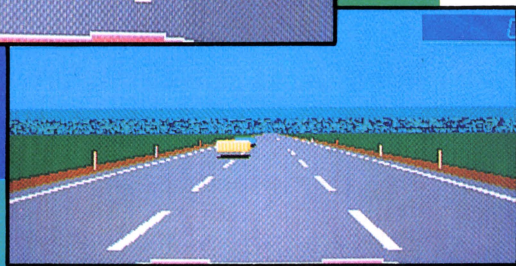
全16コースマップガイド

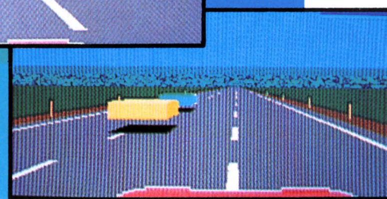


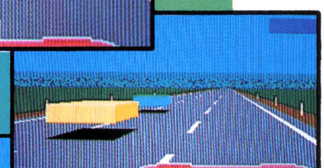
Crush THE Game

3Dの高速CGは大迫力！











のだよ、根気のないアタマのワルい諸君のタメに。

前置きが少し長くなっちゃったけど、ひと言で言えばこいつは「ピクピク」なんだ。えっ？ ピクピクだけじゃわからない？ ニブいヒトだね、おたくも。要するに「ゲーマーの反射神経をピクピクさせてくれるスピード感たっぷりのゲーム」だってこと。専門的な言いかたをすれば「ドライブ感がある」ってことになるだろう。

「ゾーン」をやったことがある人ならわかるかもしれないけれど、あの「思わずのけぞってしまったワタシです」の感覚がこのゲームにもある。

出てくるキャラクターは自分のクルマ（といってもフロントの窓枠だけ）と敵のクルマ(といってもタダの四角)。こう書いてしまうといかにも5～6年前の「ＢＡＳＩＣ読者投稿ゲームプログラムコンテスト銀賞」って感じがしてしまうが、そうではない。

まずコース（16コースある）が３Ｄの立体グラフィックで相当にリアルにできている。つぎにスピードが速い。直線コースを無事故で行くと、300キロぐらいでるんだけど、とにかくこのスピード感にはノケゾる。そしてなによりもキャラクターの動きがリアルなのである。これは「ゾーン」でもそうだったけど。ソリッドのキャラクターの位置と大きさを実際に演算して高速描画しているからなのだ。



つまり、これまでのドライブゲームはたんに用意された絵を画面上に描いていただけだけれど、この「ハイウェイスター」では、実際にＣＧ(コンピュータ・グラフィックス）の手法を使って現実のレースをシミュレートしているワケなんだ。

さて、エラそうにＣＧだ、シミュレートだ、と海に向かって叫んでみたところでおもしろくなければしかたがない。実際のプレイの模様をお伝えしよう。

操作方法はアクセルがシフトキーでハンドルがテンキーの４と６、ブレーキがコントロールキーで、それだけ。そう。じつに単純なの。ギヤもない（サコムの人は「無段階自動変速ギヤ方式を採用しています」なんて言いわけしてたけどさ）し、コースに砂利やらオイルもれのあともない（サコムの人は「コース整備は万全です」なんてきっと言うんだろうけどさ)。

画面表示も、スコアとハイスコアと、ハンドルの進行方向、ブレーキランプ、アクセルランプ、エネルギー（燃料のことだと思うけど）の残量表示があって、それでおしまい。そうなの。あくまで単純なヒトなの、彼って。

ここまで書いてきたことで想像がつくのは「なるほど、ひたすらブッコ抜くだけのゲームなんだな」ってことなんだけど、実際そのとおりなんだ。

とにかく、ほかのクルマとぶつかってもクラッシュしないで、止まるだけなんだから（これもサコムの人に言わせると「安全には十分な配慮をほどこしてます」なんだろうけどさ)。

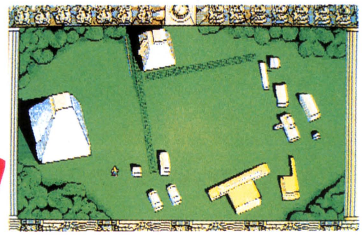
さてところが、この「ひたすらブッコ抜くゲーム」が、おもしろいかおもしろくないかというと、これが断然おもしろいのである。スピードがのってくると（遅い時はどうしようもないけど）ただの赤や黄色の箱でしかない敵のクルマが、ポルシェやＢＭＷに見えてくるから不思議だ。

それにもうひとつよいことがある。サコムの人によれば、「ハイウェイスター」のドライバーにはシートベルトの着用が義務づけられていないのだそうだ。

※画面は開発中のものです



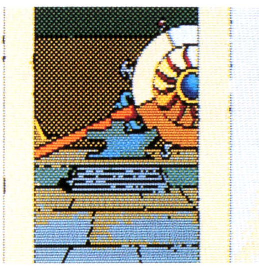
黒魔術宮本の新作AVG 待ちにまったアステカII登場!!


まずあちこち歩きまわることが重要だ

太陽の神殿
アステカII
PC8801シリーズ　5D　7800円
日本ファルコム　☎0425-27-4121

アクションRPG「ザナドゥ」で、パソコンゲーム界を席捲(せっけん)した感のある日本ファルコムが、今度はアドベンチャーゲーム（AVG）の新作を発売する。それが、今回紹介する「太陽の神殿　アステカII」だ。

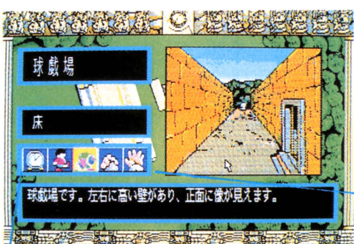
中南米各地に多くの遺跡を残して滅びた古代マヤ文明。言い伝えによると偉大な神殿建築者であった彼らは、その昔、自由に神々と会うことができたという。しかしそのためには、いにしえの神官が保管していた“神々の国にいたる道への扉”を開く、特別な「鍵」が必要だった。主人公（あなた）はその太陽の鍵を求めて、ジャングルの中にある聖地チチェン・イツァーにやってきたのだが、そこには隠された謎が……。

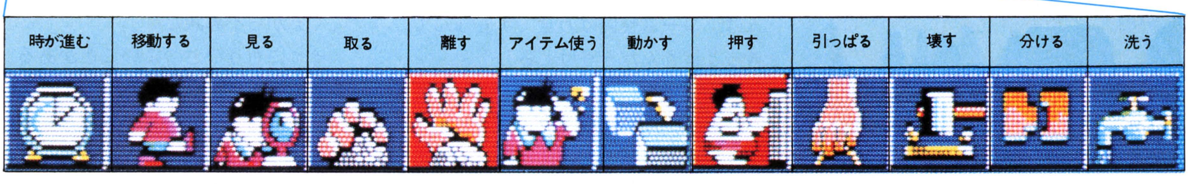

ヤッタ。とうとうカギを見つけたぞ

ということで、内容は「鍵」を求めて遺跡の間を歩き回るアドベンチャーだ。名前が同じでも内容が前作とはまるっきり変わっているから、前作をプレイしていなくても安心して楽しめる。

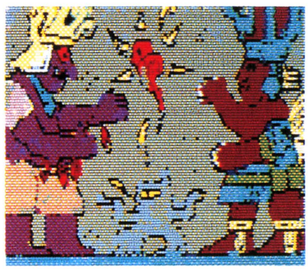
コマンド選択

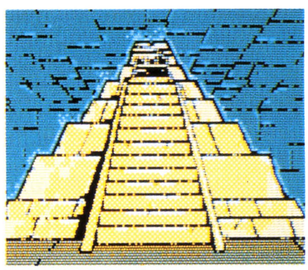
これが話題のアイコンコマンド。このように歩く、調べる、つかむ、離す、押すなどがひと目でわかるようにならんでいる。残念なことにHする、タッチするなどはなかった!!

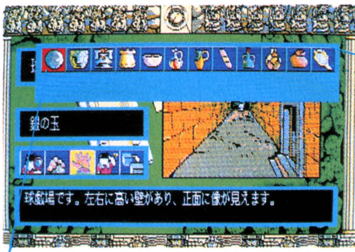




このゲームは旧来のAVGとプレイが180度違う。それはすべてのコマンドがアイコンになっていて、それをジョ

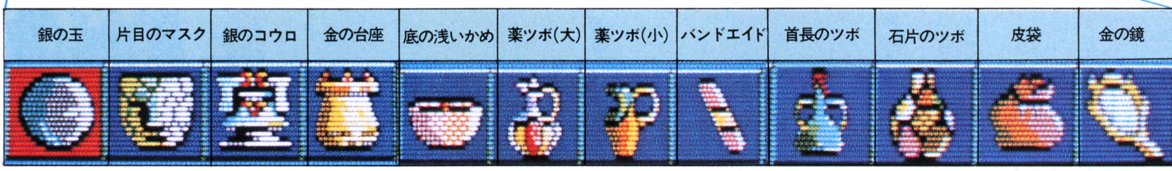

この絵はあることのヒントになっている


ここはもう遺跡の奥。あることをすると体が

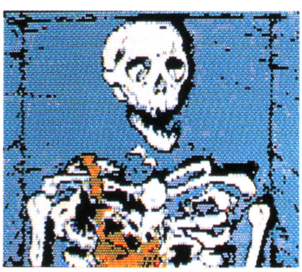


アイテム

アイテムは全体でこの倍はあったと思う。始めから持っているバンソウコウから銀のコウロ、石片のツボ、薬ツボ、金の台座、はては底の浅いかめなんていうのもあるんだ。

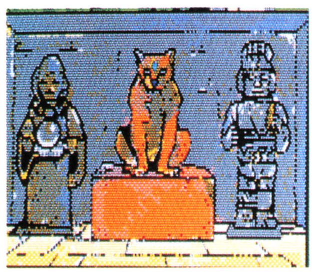


イスティックもしくはテンキーで選べばいいという親切設計だからだ。たとえば壁をたたくというコマンドを選んでリターンすると、今度は矢印がでて、どこを（上下左右）たたくか聞いてくるからそれを選べばいい。どういいでしょう。これによってプレイヤーは、あの恐怖の「言葉探し」というゲームの本質以前の問題から解放され、コマンド選択もいっそうやりやすくなったのだ。操作性というのがＡＶＧ衰退のひとつの原因だったけど、ファルコムさんはそのところをアクションＲＰＧ的処理で軽くクリアしてくれたわけだ。まさにアクションＡＶＧの登場だ。


無気味なガイコツ。これにもヒミツが!!

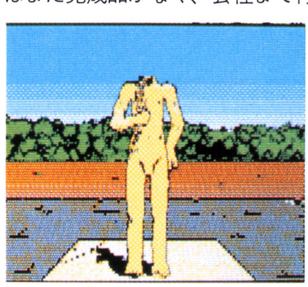

信んじられない。これがあの××なのか!?

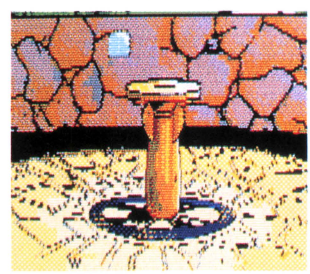
スタートは写真のような平面マップから始まる。主人公は、このマップ上にある遺跡、泉、ジャングルをテクテク歩き回り冒険するわけだが、もちろんこれもテンキー(ジョイスティック)でおこなう。主人公が画面のはしへ動けば次のマップへ切り換わるが、そんなところはちょうど「ハイドライド」みたいな感じで、まるっきりＡＶＧということを忘れてしまう。


乙女、戦士、ジャガーの像。さてどうする

遺跡の中に入ると、画面はマルチウインドゥに変わって、まわりの様子も平面から３Ｄグラフィックになる。ここで初めてコマンド、メッセージが表示されるようになり、アイコンＡＶＧとしての本性を現わすわけだが、このへんのグラフィックスや画面的処理はすばらしく、平面から立体への視覚的効果、マルチウインドゥのプレイのしやすさとあいまってなかなか感動的だ。

目的は前に話したとおり、「鍵」を探すことだから、進行としては遺跡をあちこち歩き回って手がかりを探るわけだが、ここで重要なのがアイテムと各地で得られる情報らしい。ここで「らしい」と書くのは、私がまだ自分でこのゲームをプレイしていないからだ。なにせ、この原稿を書いている段階ではまだ完成品がなく、会社まで行って最初から最後まで見せてもらっただけなので詳しいことは書けないのだ。が、プレイを見たり聞いた話では、各遺跡に隠されたアイテム（最初にまず10個ぐらい集めるみたい）を集め、それを使いながら、またさらにアイテムを手に入れて進んでいくみたいだ。前号にも書かれているが、どこにどのアイテムをどのように、そしていつ(時間の経過も考えられている）使うかというのがゲームを解くための命題になっている。


オッと首のない石像がある。これに何かすると


まん中にある台座に何かを置く、すると……

現在、ＡＶＧはＲＰＧに押されっぱなしだ。しかしそれはＡＶＧが根本的にツマラナイのではなくて、ソフトを作る側がツマラナイものしか作らなかったのだというのを忘れてはいけない。今回操作性という面では、日本ファルコムはひとつの答えを提示してくれた。このゲームのもった行動的なおもしろさは、ほかのＡＶＧにはない斬新なものだ。今、ＡＶＧはおもしろい。


これらの建物は始め線画で起こしたんだって



'84年米国ベストワンRPG ついに日本に上陸！

ファンタジー

PC9801シリーズ
PC8801シリーズ　5D / 3.5D　9800円
FM7シリーズ

スタークラフト　☎03-988-2988

暑い夏も終わり、ロールプレイングゲームにはもってこいの季節になったね。夜の夜長に虫のピーコロ鳴くのを聞きながら、ＲＰＧをやるってのはこれこそ日本人の風流ってもんだい。

で、今月紹介する「ＰＨＡＮＴＡＳＩＥ」だけど、実はこれはアップルの移植版なんだ。作ったところはＳＳＩ社（ストラテジック・シミュレーションズ・インク）だ。日本じゃあまり有名じゃないけど、アメリカではシミュレーションゲームで有名な会社だ。古くは「カンプグルッペ」、新しいところでは「バトルグループ」なんかがそうだ。ゲームバランスやパラメーターのとりかたでは定評のある会社なんだ。そのＳＳＩが出した初のマルチ・キャラクター・ＲＰＧがこの「ファンタジー」なんだ。「ウルティマ」や「ウィザードリィ」にシミュレーションゲーム的なノリを見せた、なかなかシブイ仕上りになっている。ではゲームの紹介といこう。

まずはゲームの背景。時はまさに剣と魔法の時代。とある所にジュルナー島という所があったそうだ。この島は山脈によって２つの地域に分けられて

町



ゲームはペルノアの町から始まる。パーティーを組んで装備を整えたら冒険の旅へ出発だ

ギルド



キャラクターを作ったりパーティーを組むのがギルドだ。レベルを上げるのもここ

武器調達所



100種類の武具、50種類の水薬や宝物などのアイテムがそろっている

神託所



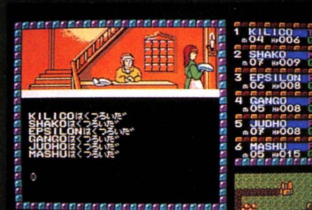
パーティー全体のスコアを知ることができ、神前に出る資格の有無を教えてくれる

銀行



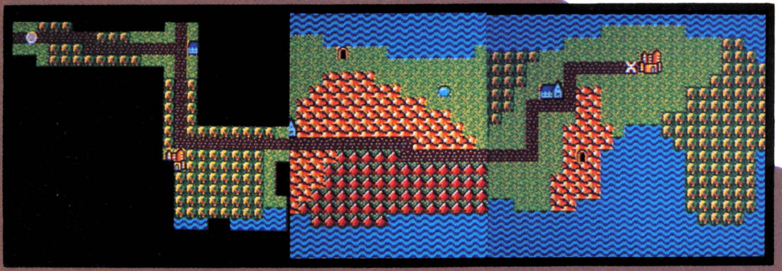
キャラクターが得た金貨はいったん銀行に預けられる。払い戻しをして買い物をおこなう

宿屋



宿屋に泊まると体力を回復することができる。でももちろん宿泊料は必要

マップ



マップは全部で16面。3面以降はパーティーの歩いたところが見えるようになっている

いる。北は人間とその仲間が住む伝統的な領地で、南側は龍、巨人などの異質な者どもが住んでいる。そしてこの2つは歴史上、常にいくさをしつづけていた。そこに現われたのが悪の魔術師ニカデマスで、ジェルノアの人々はその部下、無慈悲なブラックナイトに恐れを抱いているというわけだ。でゲームの目的は一応黒騎士とニカデマスを倒すこととなるわけだけど、事はそう簡単じゃないんだ。ジェルナーにはこの島の秘史をつづった20の巻物があって、これを拾い集めることによって、この世界の過去がしだいに明らかになるようにできている。このへんのおもしろさがフツーのＲＰＧと一線を画するところだ。で詳しいことはゲームをしてのお楽しみと！

ゲームはジェルノアの北西にある町ペルナーでキャラクターを作るところから始まる。このへんのところにシミュレーションのＳＳＩ的な部分があるんだ。というのはキャラクターの性質・能力をしめす数値がやたらと多いんだ。知力・体力や年齢や経験値などのステータスにはじまって泳ぎのうまさや耳の良さまでがパラメーターになっているんだ。全部で26ものパラメーターでキャラクターの状態が示されているというわけだ。多いだけでなくてちゃんとそれぞれに意味がある。泳ぎの下手なキャラは海ではおぼれてしまうようになっている。またキャラクターの種族も全部で15種類となっている。人間やドワーフなどのおなじみのタイプに加えて、トロール、ミノタウロスといったモンスタータイプのキャラクターも作れるようになっている。ただし、モンスタータイプは乱数によって何が出てくるかはわからないけど、モンスターとパーティーを組めるＲＰＧはちょっとやそっとではお目にはかかれないね。

キャラクターを作ってパーティーを組んだら装備を整えて出発だ。町には、武器のお店や銀行、パーティーの力量を量ってくれる占い屋などがある。ジェルナーにはほかにも町があり、同じようなサービスが受けられるようになっている。この町をうまく利用してキャラクターを成長させよう。

さてマップだが、「ファンタジー」においてはマッピングは不要だろう。というのはジェルナーは地上16面あって、このうち2面は全体を見渡せるようになっている。ほかの14面はパーティーが歩いたところのマップが見えてくるようになっている。ダンジョン内も２Ｄで同じようなシステムになっているのでマップ作りの必要はない。このへんの配慮がウレシイじゃん。だってそのぶんゲームの謎解きやモンスターとの戦闘に専念できるからね。

戦闘がまたイカしている。ただ戦うというだけでなく、一撃する、2回たたく、三連打、後列の敵を突くといったように4つのオプションがあり、モンスターにあわせて適当な攻撃をしなくてはならない。また魔法にいたっては54種類もあり、ちゃんと表までついてくるんだ。

最後に移植の出来なんだけど、全体的なグラフィックスはＰＣ98版のほうがまさっている。でも雰囲気はアップル版のほうが良いような気がする。特にキャラクターが98版になるとなんとも頼りなさそうに見えちゃうんだよね。でも全体的に日本のパソコン用に良くアレンジしているのでマル！　ということにしよう。

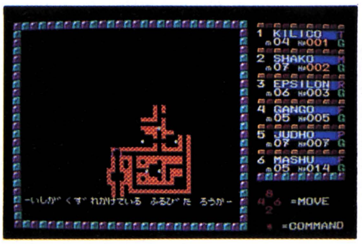
単にキャラクターを強くして敵をやっつけるというだけでなく、ジェルナーの歴史の謎にのめりこませるストーリー性がとってもおもしろいこのゲーム。続編も海の向こうでは評判になっている。さあいよいよ冒険の始まりだーっ！

戦闘



攻撃だけでも4つのオプションがある。モンスターによって効果が違うのがニクイねえ

ダンジョン



ワナや、わけのわからない押しボタンなどしかけがいたるところにある

死



パーティーが全滅すると、キャラクターによって復活できる者もいる

姫を求めて新たなる冒険が、今

アスピック

PC6001シリーズ　T　4800円
クリスタルソフト　☎06-327-0226

クリスタルソフトからロールプレイングゲームの新作が発売された。

これは、「夢幻の心臓Ⅲ」でもなければ「ファンタジアンⅡ」でもない。「アスピック」という名のこのニューゲームは、あの「リザード」の続編なのだ。「リザード」で真実の書をリザードマンから奪いかえして、王のもとに戻った勇者だったが、時遅く、姫は今度は、魔界の王であるアスピックに連れ去られてしまっていた。こうして、勇者の新たなる冒険は始まった……。

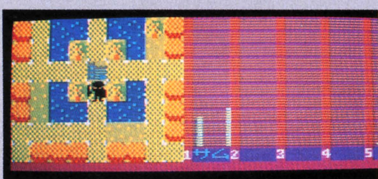
さて、ダンジョンのみを舞台とし、単身で冒険をするシンプルなＲＰＧである前作「リザード」に比べると、このゲームはいくつかの面でパワーアップしている。まず、３人までのパーティーを組むことができるようになったこと。そして、舞台がダンジョンだけでなく、ウルティマのようにフィールドのなかにダンジョンや塔が隠されているようになったこと。そして、バトル・モードが強化されたことなどだ。

３人までのパーティーを組めるといっても、ゲーム開始時はプレイヤーキャラクターはひとりだけで、出会った人と話をし、パーティーに入りたいと言った時だけパーティーに加えることができるのだ。このゲームに登場する職業は剣士、騎士、王様、僧侶、商人、百姓などだが、パーティーに加わってくれるのは、剣士だけのようだ。

あと、キャラクターの面での問題なのだが、このゲームではプレイヤーが自分のキャラに名前をつけることができない。プレイヤーキャラクターは、始めから名前が「サムソン」と決められていて、リックっていう名前がいいと思おうが、ドラゴンにしようと思おうがどうしようもない。これは、パーティーのほかのメンバーでも同じだ。剣士をパーティーに加えても、この剣士にも名前をつけることができない。このあたりは、どうにかして欲しかった。

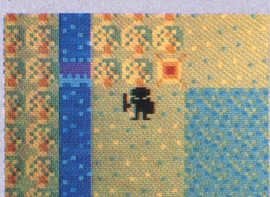
このゲームは、ＲＰＧおきまりのパターンで怪物を倒して経験値を稼いでレベルを上げていくゲームなのだが、経験値で上がるパラメーターはパワー（攻撃力）だけ。ヒット・ポイントの限界値を上げるには、寺院で僧侶に金を払わなければならない。そのための金

フィールドモード



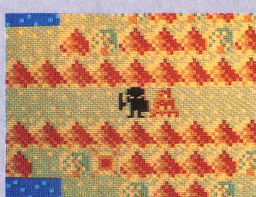
上から見たバーズ・アイ・ビュー方式のフィールド画面。プレイヤーを中心に上下左右にスクロールしていくウルティマ方式だ。

ワープ・ゾーン



ワープ・ゾーン。ワープするためにはアイテムが必要？

マヤの塔



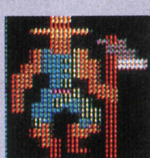
地表には、いくつかのダンジョンがある

泉



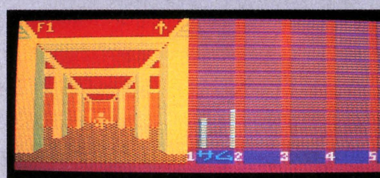
泉では、マジック・ポイントとひきかえに、体力を回復できる

農民



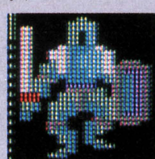
農民は、戦いをしかけても逃げてしまうだけだ

3Dモード



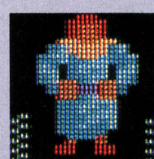
城をはじめ、商店や寺院、そして、ダンジョンも３Ｄで表わされる。ダンジョンには、あちこちに落とし穴や、上の階への通じる穴がある。

兵士



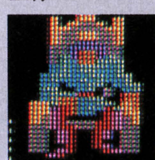
城の中をウロツキまわっている。別に役にはたたない

商人



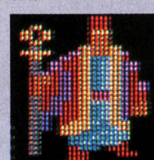
手に入れたアイテムを買い取ってくれる唯一の人

王様



ロード・ブリティッシュとは違い、何もしてくれない

僧侶



寺院の中にいる僧侶たちは、冒険にはかかせない

騎士



ゲームを進める上では、まるで役にたってくれない

はどうやって稼ぐかというと、怪物を倒して…、という普通のＲＰＧのパターンは通用しない。このゲームでは、怪物を倒してもお金は手に入らないのだ。それでは、どうすればいいかと言うと、ダンジョン内に隠された宝物を手に入れ商人に売ればいいのだ。

また、このゲームでは、なんと、ＲＰＧにつきものの剣や鎧などという装備は存在しない。そのため、商店でそんなものを売っているはずもなく、商店はダンジョン内で見つけたアイテムを売る、あるいは、買い戻すためだけにある場所なのだ。

つぎに、寺院を見てみよう。寺院では、ヒット・ポイントの上限を上げたり、マジック・ポイントを回復したり、そして、死人を蘇(よみがえ)らせたりできる。また、情報をあたえてくれる僧侶もいる。しかし、なんと、ヒット・ポイントを回復してくれる僧侶がいない。ヒット・ポイントを回復するためには、地表にいくつかある泉に行けばいいのだ。

ただし、この場合、マジック・ポイントがないとヒット・ポイントは回復できない。マジック・ポイントは、どうすれば増加するかというと、怪物を倒すとその怪物の持っているマジック・ポイントを得ることができるのだ。ただし、この方法でマジック・ポイントを得ることができるのはサムソンだけ、ほかのパーティーのメンバーのマジック・ポイントは僧侶に金を払わないかぎり増加しない。また、戦闘でマジック・ポイントを得ることができるのは、敵を完全に殺した場合だけで、逃げてしまった場合はポイントは増加しない。

このゲームでは、地表やダンジョンで何かと出会った場合に３つの行動をとることができる。話すか、逃げるか、戦うかだ。人間が相手の時は、いちおう話してみるのがよい。剣士ならパーティーに加わってくれる。また、逃げることを選んでも、必ずしも逃げられるとはかぎらない。怪物との戦闘になると、独自の戦闘モードに入る。これは、前作「リザード」の戦闘モードを横に引き伸ばしたようなもので、ワニ男とのボクシング（？）だ。

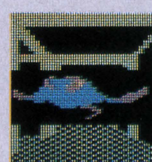
最近は、PC 60 ｍｋⅡ用のソフトがあまり出なくなっているため、前作「リザード」を10倍パワー・アップしたこの「アスピック」は、PC 60 mk Ⅱユーザーにはうれしいゲームだろう。

ファイティング・モード



これが怪物との戦闘モード。たとえ、パーティーが3人いても１度に戦えるのはひとりだけだ。ただし、戦闘中にメンバー・チェンジすることもできる。最後に戦った者だけが、経験値やマジック・ポイントを得られるので、この事をよく考えて戦略をたてなければならない。前作の戦闘モードに比べて、横に幅があるため、間合いをはかるのが難しい。

フライ・マンタ



エイの怪物。エリオンよりは強いが、弱いモンスター

マウススライム



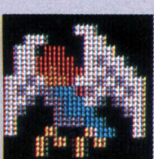
砂漠の世界のモンスターのひとつ。かなり強敵だ

間合いをとって……

HIT



ハーピー



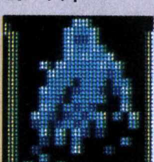
どんなにダメージを受けてもけっして逃げない

カウンターパンチ炸裂(さくれつ)！

&



ゴースト



言うまでもなく、幽霊。序盤戦では、かなりの強敵だ

エリオン



サソリの怪物。最弱のモンスターで、序盤戦のカモ

一巻の終わりのモンスター

AWAY



88ユーザー待望の本格派ウォーゲーム新登場！



大戦略88

PC8801SRシリーズ 5D 7800円

システムソフト ☎092-527-0337

98ユーザーを熱狂させたベストセラー「現代大戦略」の88版がついに出た！

その名も「大戦略88」、名実ともに掛け値なしの本格派シミュレーション・ウォーゲームだ。

ということで、88ユーザーには願ってもない朗報なのだが、もともとはPC98用のゲーム、88版に移植されてどのように変わったのだろうか？

結論から先に言おう。移植は98版大戦略の内容をそこなうことなく、見事なまでの仕上がりを見せている。細かいところでは、画面の文字表示や、マップの数など、88版に比べてやや見おとりがするものの、プレイするための基本となる部分——たとえば使用できる兵器の種類や、対戦相手となるコンピュータ側の思考ルーチンには大きな変化は見られない。88ユーザとしては安心してゲームにはげめるというものだ。

さて、それでは大戦略の魅力について、いくつか触れてみたい。ゲームの具体的な進めかたについては、すでに本誌1月号の「現代大戦略」、7月号の「大戦略パワーアップセット」で紹介されているので、今回はその魅力について語ろう。

大戦略について語る場合、まず始めにあげられるのが、そのプレイアビリティ(遊びやすさ)だろうね。これは、これまでのボードウォーゲームにつきものだった戦力比の算定などの細かな手続きを、簡単なキー操作で処理できるようになったことを意味する。

しかもかんじんの内容についても、ボードゲームの水準にいささかもひけをとらない。このプレイアビリティ、シミュレーション・ウォーゲームに限らず、ゲームにとっての生命とも言うべきもので、ゲーマーはハンザツな手続きから解放されるぶん、作戦に神経を集中することができる。

つぎにあげられるのが、ユニットキャラクターの豊富さ。F—16Cなどの航空ユニットとレオパルドなどの地上ユニットに分かれているが、そのユニットが出てくればゲームはすべて終わり——といった最強のユニットはない。ちょうどジャンケンのグー・チョキ・パーにも似て、どのユニットも何らかの弱点(というか天敵)を持ち、そのユニットの力を最大限に引き出すためには、ユニットのキャラクターを熟知した作戦計画が必要になる。ゲーマーとしてはここが腕の見せどころ、空陸立体化した見事な用兵を演出して欲しい。

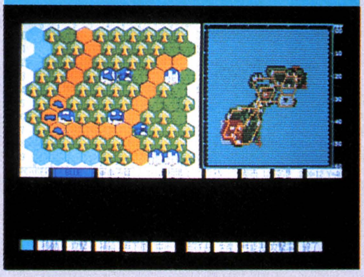
大作戦の魅力については、ほかにシナリオ(マップ)の豊富さや、よくできたマップエディターなど、限られた紙数では語りつくせないほどあるが、製作者(システムソフト)のこれらの配慮がどれほどゲームに奥行をもたらしているか、何はともあれ実際に触れて確かめてみることだ。シミュレーション・ウォーゲームってこんなものだったのか！と新しい発見があることうけあいだ。

これが88版大戦略



88版への移植は大成功。とくに大戦略の思考ルーチンがそのまま受けつがれているのには感激

元祖98版大戦略



元祖大戦略。コンピュータ・ウォーゲームの新天地を切り開いてくれた野心作だ

エディットモード



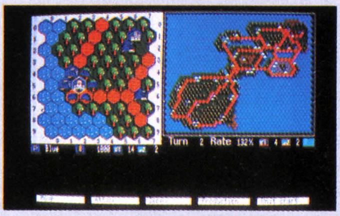
オリジナルマップを作製することで、ゲーマーはあらゆる戦場を体験できる

みごとな用兵は限りなくゲージュツに近づくのだ！

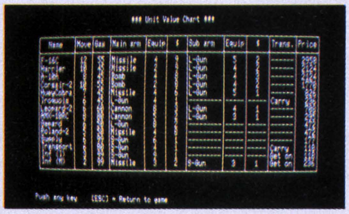
Crush THE Game

効率的な生産を行なう

ゲームの序盤ではユニットの生産が何よりもたいせつな課題だ。とくに輸送ユニットと歩兵ユニットは都市を占領するための切り札となるので、できるかぎり生産する。占領した都市の数によって、今後の軍事予算が変わってくる。本格的な戦闘は極力おさえて、より多くの都市を占領することに力をそそごう。



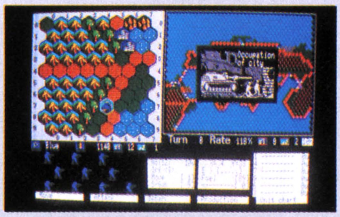
画面では１ターンめの生産を終えたところ。たいていはこんな組み合わせになるだろう



各ターンの軍事予算は限られている。今、自軍には何が必要なのか、よく考えて生産をしよう

都市占領が最優先！

都市には多くの利点がある。まず占領した都市の数によって軍事予算が影響を受けること。つぎに、地上ユニットは補給と失われた戦力の回復がはかれることだ。戦闘の際には非常に高い地形効果をしめし、理想的な防衛拠点となる。多少の犠牲には目をつむっても、敵都市を奪取するのが勝利への最短距離。



都市はいつでも攻防戦の焦点となる。目先の敵にとらわれずに広い視野での都市占領をめざせ



ユニットチャートによって自軍の状態を把握する。作戦をたてるためには細めに参照しよう

味方の能力を知る

どのユニットにも苦手な相手はいる。自軍のユニットのタイプを考えたうえで、最も効果のある攻撃を行なおう。特にローランドⅡなどの対空兵器は、航空ユニットに対しては絶大な威力を発揮するが、地上ユニットにはほとんど抵抗力を持たない。ユニットを生かすも殺すもキミの腕しだいだ。健闘を祈る！



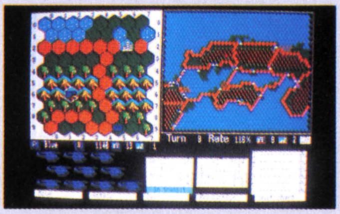
敵ユニットに対しては波状攻撃をかけるのが鉄則。敵を全滅させることを心がける



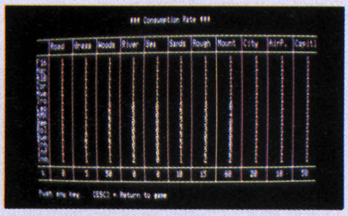
各ユニットの攻撃効果が一目瞭然。なるべく相手へのダメージが大きい攻撃をすること

機動力優先の用兵を

ユニットによって移動力はまちまちだ。戦場での主導権を握るためには、どれだけ速く戦力を集中できるかが重要なカギ。中盤以降、行動範囲の広いユニットは必要品だ。また、航空ユニットは地形の影響を受けずに移動できるため、急な増援などはうってつけ。ただし、コスト高が泣きどころだ。



地形効果を受けずに移動できる航空ユニットは、兵員輸送にも大きな力を発揮する



地上ユニットの移動は宿命とも言える地形の影響を受ける。事前に頭にたたきこんでおくべし！

終盤を勝ちきるには

終盤でのキミの部隊は、敵首都を目前にしていることと思う。とはいえ念のために自軍の状態をもう一度点検してもらいたい。補給やユニット数などの点で息切れしてやしないか？　敵に余力があるうちは安心はできない。

World War Ⅱのモスクワ攻防戦を肝に銘じてフィニッシュは慎重に。



すでに敵首都は目前だ。焦らず、首都周辺の敵生産拠点をひとつひとつつぶしていくこと



激しいバトルが終了しても戦士に休息は許されない。しっかり成績表が出てくるのだョ！

しょうまきょう
照魔境の伝説

PC9801シリーズ
PC8801シリーズ　5D　3.5D　7800円
FM7シリーズ

スタークラフト　☎03-988-2988

日本的伝記風アドベンチャー

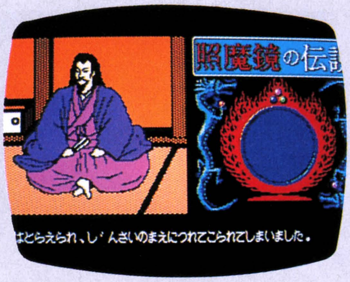
このゲームは、アップルのアドベンチャーゲーム「カバテッド・ミラー」の舞台を日本に移してアレンジしたものだ。

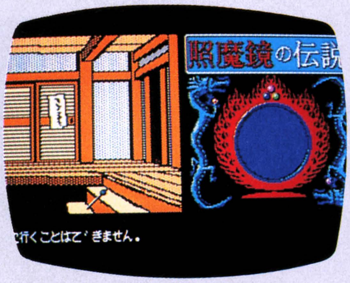
舞台は、14世紀の日本の百合郷。この国は、小野護邑（おののまさむら）という陰陽師（おんみょうじ）によって治められていた。彼は、いながらにして遠方の物ごとを見ることができる照魔鏡という魔法の鏡を利用して国の警備をしていた。

だが、ある日この鏡を宿敵、源塵斎（みなもとのじんさい）に奪われてしまったのだ。塵斎は追っ手から逃げる途中で鏡を落として5つの破片に割ってしまった。しかし、追っ手のせいで塵斎はそのうち4つしか拾えなかったのだ。

こうして、残りの1片だけが、小野の手にもどった。プレイヤーは小野護邑となり、奪われた4つの照魔鏡の破片をとりもどさなければならないのだ。

最近の多くの国産アドベンチャーゲームのような派手なアニメーション効果はないが、グラフィックのスピードは十分に速い。オーソドックスな本格的アドベンチャーゲームだ。



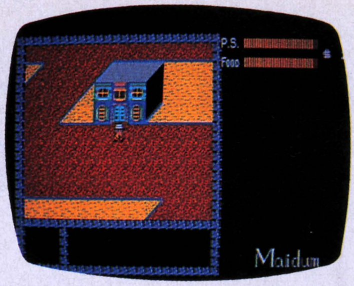


人工知能応用のニュータイプRPG

メイドゥム

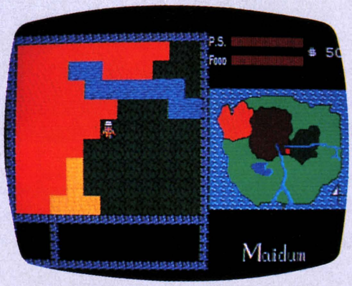
PC8801シリーズ　5D　6800円

NCS　☎03-486-6311



NCSから「ミスター・バンプ」に続くゲームが発売された。この「メイドゥム」は、人工知能を応用したというリアルタイムRPGだ。

このゲームでは、プレイヤーはグレコ・ローマンという考古学者の役割を演ずることになる。ローマンは、20数年前に行方不明になったセルジュ・ゲーリッグ教授の学説を受け継ぎ、研究を重ねてきた。ゲーリッグ教授の学説とは、ヒクソスという幻の大陸が存在するというものだった。



さて、ローマンは、ゲーリッグ教授の学説が正しいことを証明するために調査の旅にでた。しかし、船が嵐にあって、遭難してしまったのだ。

そして、浜辺に打ち上げられて気がつくと、そこはまさしくヒクソス大陸だった。こうして、ローマンのヒクソスの謎の究明への冒険は始まった。

このゲームでは、誰かに話しかける時に、口調を何パターンかに変えることができる。そして、それによって相手の応対が変わってくるのだ。人工知能を応用したというのはダテじゃない。

全32面のナガーいシューティングゲーム

ガルケーブ

MSX R 4900円

ポニー　☎03-265-6377



ファミコンに追いつき追いこせ、と最近気合いの入っているセガSC／マークIIIシリーズ。そのSCシリーズ用ソフトの最新作が、早くもMSXに移植された。その名は「ガルケーブ」！

もともとセガSCとMSXとは、スプライトなどの機能がほぼ同等なだけに、ソフトの移植はほとんど問題なくできる。この「ガルケーブ」も、SC版と比べてほとんど区別がつかないほど、完璧なデキの移植なんだ。



ゲームは、横スクロールのひたすら撃つシューティングタイプ。敵の攻撃のバリエーションも豊富で、最近はやりのパワーアップシステムもついている。これが少し変わっていて、ときどき飛んでくるパワーチップを拾うとパワーメーターが増えてパワーアップするんだけど、必ずしもパワーメーターがのびると自分が強くなるとはかぎらないんだ。コンティニューモードも最初からついているのはウレシイけど、やっぱり面構成があまりにも単調すぎるのがチョッピリ不満かな？

火浦功原作のハチャメチャアドベンチャー

日曜日に宇宙人が?
MSX T 5000円
ソフトスタジオWING ☎0975-32-3929



ネコマタジャーナルの記者、山下とカメラマンのサトルは20年前の猫ヶ丘を取材してくるよう命じられ、マッドサイエンティスト、豪田みのりのつくった量子シャベルで時空の旅に出た。だが、その先で3人はとんでもない事件に巻きこまれていく……。

このゲーム、SF作家火浦功先生の小説が原作なだけにストーリーがシッカリ(?)しているんだ。おまけに、「猫ヶ丘に犬が歩いているなら犬ヶ丘でもいいんじゃないですか?」なんて冗談がとびだしたり、いろんなところを開けると中から製作者が出てくるなど、パッケージどおりのスチャラカぶりを発揮している。またときどき出てくるアニメ効果もオモシロイ。ただ、コマンド選択方式で、コマンドの少なさがゲームのオモシロサを半減させてしまっているような気もする。



また、どうしてもゲームが解けない人や原作のほうに興味を持っている人はハヤカワ文庫から「日曜日に宇宙人とお茶を」という本が出てるので、そちらを読んでみてほしい。

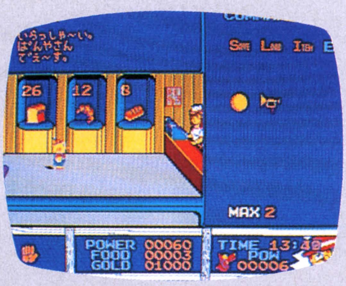
早く人間になりたーい、とピノキオは言った

うってぃ ぽこ
PC8801シリーズ / X1シリーズ 5D 6800円
デービーソフト ☎03-234-9841



主人公のぽこは、おじいさんが作った木の人形。一度はやさしい妖精が現れて"人間の男の子"にしてくれたのに、ある日突然木の人形に戻ってしまいました。ぽこは、もう一度"人間の男の子"にしてもらうために、妖精を訪ねる旅に出ました。ところが、ぽこを待っていたのは……。

デービーソフトのひさびさの新作は、横スクロール・リアルタイム・アクションベンチャー。3次元のような背景は、のどかな森、熱帯地方、寂しげな秋、凍える冬、そして明るい遊園地、謎の…へと、どんどん変わる美しいグラフィック。おまけに、朝、昼、晩そして次の朝と、時間とともに画面の状況も変化して、たとえば「午後8時以降、お店は閉店している」といったリアルさ。敵キャラは、とってもユニークなヤツばかりで、各ステージの終わりには、迫力の敵が登場する。また、30数種類のアイテムを拾うことができ、その中には攻撃用の武器や薬やカギなど"何かありそうな"ものもあるぞ。民家、お店で情報収集や買い物をしながら冒険は続く。



CRUSH THE Game

プレイボール
MSX R 6900円
ソニー ☎03-448-3311

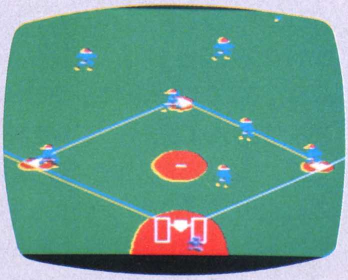
やったネパパ! 明日はホームランだーっ

もう今年のペナントレースも決着がついて、あとは日本シリーズを残すのみ? だろうと思うけど、みんなが応援していたチームの結果はどうだったかな? 何、今年もダメだって! そんな人にオススメなのがこの野球ゲーム、ソニーの「プレイボール」だ。

ツープレイで遊べたり、7色の変化球や盗塁やけん制ができたりと、基本操作は必要条件をバッチリ満たしているのはもちろん、そのうえMSX初の音声合成LSIを使用した野球ゲームなので、「ストライク」や「ボール」などのリアルな声も楽しめちゃうのだ。しかも、隠しキーを押すと隠しボイスまで出ちゃうというおまけつき。

自分の好きなチームを選んで、友だちと対戦すれば気分は日本シリーズ!!







8つの感性。

クリスタルソフト、システム・サコム、システムソフト、シンキングラビット、ハミングバード、B.P.S.、ボーステック、マイクロキャビン。ソフトハウスとして一流のこの8社が協力してゲームソフトを制作することになりました。そのゲームはアニメ映画でおなじみの「ガルフォース」。しかも、8社がそれぞれの特長を生かし、アクション、アドベンチャー、RPGなど、いろいろなタイプのゲームを作ります。8社の協同制作、しかも題材は「ガルフォース」

ソフトハウス8社の協力で「ガルフォース」がパソコンゲームに。

これはひとつの革命といえるかもしれません。パソコンソフト「ガルフォース」きっとあなたの感性を超えたゲームとなるでしょう。

ScapTrust 株式会社スキャップトラスト

ガルフォース：©SVI/MOVIC/ARTMIC

ロードス島戦記

Record of Lodoss War

D&D誌上ライブ

作／安田均とグループSNE
絵／出渕 裕



第一の冒険を終え、無事に町へたどり着いた6人の勇者たちは、正義と邪悪の2大勢力が相対する戦乱の地ヴァリスへと向かった。風雲急を告げるロードス島の運命やいかに!?
『ダンジョンズ&ドラゴンズ®』の同時誌上ライブ第3回、過激な盛り上がりを見せながら開幕であります。さあ読め!!

episode III 捕われた姫君

最初のゲームをプレイしてから2週間後、6人のプレイヤーは再びダンジョンマスター（以下DM）の家に集まった。前回のシナリオが大成功だったためか、それぞれの顔には自信がみなぎっているようだった。

パーン　さっそく、続きをやろうぜ！
エト　今度は、どういう状況ですか。
DM　（フフフ、今度のシナリオは、この前とは一味ちがうんだぜ）えーと、キミたちは“サイファの隠れ家”から無事に町に到着し、現在はアラニアの最西端の町、ノービスにいる。ここは商業都市で、とてもにぎやかだ。商人やキミたちのような冒険者で、ごった返しているよ。
ディードリット　さっそく次の冒険の情報を手に入れましょう。
ウッド・チャック　酒場へ行く！
DM　ちょっと待った。その前に、みんなしなければならないことがあるだろ。
ギム　そうだ。われわれは、レベルを上げねばならん。
DM　ピンポ〜〜ン。この前の冒険で手に入れたのは、金貨や銀貨ばかりじゃないだろ。みんなは、経験ポイントというものも手に入れている。基本的には、得た宝を、金貨を単位として換算したものが経験ポイントとなる。あと、倒したモンスターによっても、経験ポイントははいるよ。
パーン　で、全部でいくらになった？
DM　それはもう計算済みでね。ひとり当たり2098ポイントだ。それに、各自、自分のキャラクターがもっている特典分をプラスしてくれ。けっこうレベルアップした人がいるんじゃない？

僧侶の魔法、そして冒険の発端

『D＆D®』のおもしろさは、まずキャラクターを作ること、そして実際のシナリオをプレイすること（もちろん、これがメイン）。だけど、もうひとつ、自分のキャラクターを成長させていくことも、とても楽しい作業なのだ。

キャラを成長させるために必要な経験ポイントは、怪物を倒すことによってもはいるけど、なんといっても宝物を取ってくることで、ガバチョと手にはいる。つまり、目の色を変えて怪物を倒さなくてもいいのだ（パソコンのＲＰＧでは、ほとんど怪物と戦わなければならないけどね）。

だから、無益な戦いは避け、アイデアと策略で怪物をだまし、宝物を手に入れる方がカンタンだし、効率もいい。とくに、強い怪物に出会ったときは、力で押すより頭をひねって作戦を立てた方が安全だし、ゲームのおもしろさもグッと増すと思うよ。

経験ポイントが、ある一定値に達すると、キャラクターたちは次のレベルへ進むことになる。そしてヒットポイントやセービング・スロー値などが上がるわけだ。

また、キャラクターたちにはそれぞれのクラスによって決まっている長所の能力値が高いと、はいってくる経験ポイントに上乗せができる。たとえば、戦士のパーンは、彼の長所である“強さ”の値が13あるので５％のプラスとなり、得る経験ポイントは2098の5％増しで2203となる。

DM　さて、自分の経験ポイントはわかったね。レベルが上がった人は……フムフム。エルフのディードリットと、魔術師のスレイン以外はみんな上がったのか。おや、クレリック（僧侶）のエトは魔法が使えるようになったね。じゃあ、エトとスレイン、ディードリットの３人は魔法を選んでよ。

エト　彼らは、選ぶもなにもないな。なにせスレインの呪文の書（スペルブック）には“リード・マジック”と“スリープ”、ディードリットのには“リード・マジック”と“チャーム・パースン”しか載ってないもの。その点、ぼくはレベル１のクレリックの呪文はゼ〜ンブ知っているから、選びがいがある。えーと、今日の魔法は“ディテクト・マジック”（魔法を見破る）だ。この前の冒険で手に入れた宝物に、剣と短剣、それに薬が２本あったからね。それが魔法の品かどうか調べたいんだ。

DM　説明風のセリフが続きましたが、それはナイスな考え方だね。普通なら“キュア・ライトウーンズ”（軽傷を治す）を選ぶけどね。でも、ディテクト・マジックでは、魔法の品か、そうでないかを調べられるだけ。どんな効果があるかは、高いレベルの魔術師に調べてもらわなきゃ。

魔法はファンタジーには欠かせない。『D＆D®』でも、主役はやっぱり剣と魔法で、とくに魔法は大きな要素を占めている。

大きく分けて『D＆D®』には、魔術師の使う魔法と、クレリックの使う魔法の２種類がある。

魔術師の魔法は、おもに攻撃用で強力だ。でも、魔術師はそれを本から学んで覚えるため、自分の呪文の書に載っていない呪文は使えないというハンディがあるのだ。

それに比べ、クレリックは神の力によって呪文を授かる、という設定なので、使えるレベルの呪文ならどれでもＯＫなので、とても便利。また、クレリックの呪文は、防御的なものが多いのが特徴だ。

クレリックはレベル２からしか魔法を使えないけど、その代わり成長が早い（少ない経験ポイントでレベルが上がるってことだ）ので、魔術師と同じくらい魔法の力を楽しめるキャラクターなのだ。ただし忘れちゃいけないのは、１回の冒険で使える呪文の数がキャラクターのレベルによって決まっていること。これは魔法使いも同じ。ある呪文を１回使うと、ポッカリ忘れてしまい、次の冒険の始めに瞑想（めいそう）して思いださないといけないからなのだ。でも、呪文を使わず、次の冒険までためておくなんてことはダメだよ。呪文はお金じゃないからね。

主要登場人物紹介



パーン

正義の戦士。６人の主人公のリーダー格だが、短気で単細胞？



ギム

怪力のドワーフ。バトルアックスを振りまわす頼もしいキャラクター。



エト

若き僧侶。今回レベルが上がり呪文が使えるようになった。

DM　じゃあ、ゲームを始めるぜ。キミたちは安い宿屋に泊まっている。いまは、そこの1階の食堂に集まっている。夕方だよ。

ギム　わしは、いつものように酒を飲んでいる。

スレイン　ぼくはミルクを飲んでいるんですよお〜。

DM　わかった、わかった（それがどうしたというのだ)。キミたちのまわりには、キミたちと同じような姿の冒険者たちが、10人ほどあちらこちらのテーブルで談笑している。ま、そんな状況だけど。

パーン　おーし！　オレはまわりにいる冒険者たちに話しかけてみるぜ。

DM　どんな話をするんだい。

パーン　まずは世間話から、そして冒険に関する情報収集だぜい。

DM　（ワンパターンだなあ。この宿屋の冒険者たちは、たいしたことを知らないんだけど）パーンのカリスマは11だから、ボーナスもペナルティもないな。

パーン　反応はどうだい？

DM　（ダイスをとりあえず振ってと。目はどうでもいいや）たいした話は聞けなかった。とくに金になりそうな話や、直接冒険に関わる話なんかはね。まあ、情報として少し価値がありそうなのは、ついにマーモとヴァリスの間で本格的な戦いが始まって、両国とも傭兵を大規模に募集しているってことくらいかな。

パーン　傭兵かあー。マーモは邪悪な国だったよなあ。ならヴァリスの味方をしなくちゃならんが、まだ自信はねえな。



スレイン　ほかには本当に何も情報がないですかあ？

DM　ＤＭがないっていったら、絶対にないの!!

スレイン　…………。

エト　コホン。では、とりあえずヴァリスの方に行きますか。

スレイン　その前に、手に入れた宝物を調べましょうよお。

エト　おっと、いけない。じゃあ、部屋に戻ってディテクト・マジックを使う。

DM　わかった。えーと、エトの目に光って見えたのは、剣と短剣、２本の薬だね。短剣は魔法の品物ではない。

ウッド・チャック　じゃあ、短剣はぼくがもらっておくよ。あとの品物は、明日にでも腕の立つ魔術師に調べてもらおう。

DM　（さすがウッド・チャックはシーフだけあってセコい）ほかにすることは？

ギム　何もない。わしは寝る。

エト　じゃあ、今日はみんな休もう。



スレイン

見習い魔術師。の〜んびりした性格で、ＤＭをイライラさせる。



ディードリット

唯一の女性キャラでエルフ。ただいま募集中のキャラ・コンではダントツの人気。



ウッド・チャック

中年のシーフ。一見ニヒルだが、かなりドジなところもある。

冒険者たち、戦乱の地ヴァリスへ向かう事

『D＆D®』の世界には、多種多様な魔法の品物が登場する。しかし、それを冒険の途中で手に入れても、町に戻って調べてもらわねば、どんな効果をもつものかはわからない。もちろん、調べてもらう前に、とりあえず使っても発揮される効果は同じだけど、この世界には呪(のろ)いのかかった品物があるから、未調査のものをむやみに使うのは、とても危険だ。

今回、調べてもらったものでは剣が＋1のマジック・ソードで、薬はヒーリング・ポーションとヒロイズ・ポーションだということがわかった。

強い魔法の品物を手に入れ、強くなることも『D＆D®』のダイゴ味だから、DMは、ひとつの冒険に必ずいくつかの魔法の品物を登場させるべきだと思う。ただし、キャラのレベルに応じた魔法の品物を出すことが大事だ。強すぎる品物をもってしまうと、キャラはその品物の強さだけが目立ってしまって、かえっておもしろさがなくなるものなのだよね。強い品物は、強い敵を倒さねば手にはいらないもんだ、と考えておけば、まずまちがいないだろう。

DM　魔法の品物が何かわかったので、みんなヴァリスへ向かって南下する、ということでいいね。途中、レベルの低いキミたちは、これといった危険にも敵にも会わず、無事に目的地に到着した。

スレイン　なんか情けない話だなあ。

エト　どこについたの？

DM　ヴァリスの北東の町で、名前をヴァルチという。平凡な町だが、さすがに緊張した空気がみなぎっている。

パーン　戦端の開かれているところはどこだ。

DM　この町も前線だけど、戦闘はもっと東の方で、しかも小ぜりあいが↙



↙行われているにすぎないんだ。

パーン　じゃあ、そんなに危険でもねえな。よし、東へ行ってみよう。そして、条件次第で傭兵になろう。

ディードリット　ええっ、正気ですか。傭兵は危険ですよ。

パーン　だからあ、まず様子を確かめるんじゃないか。とにかくオレが行くといったら行くの！

DM　（なんて横暴なリーダーだ）パーンの鶴の一声で、キミたちはヴァルチを離れ、東へと向かった。なかには親切な人が、そっちへ行くと危ねーぞー、と忠告してくれたりするけど……。

パーン　かまわず行く！

DM　だろうね。ところで、エトの今日の魔法はディテクト・マジックでいいの？

エト　おおっと忘れてた。むろんキュアー・ライトウーンズに変える。

DM　よしわかった。でも魔法を選び代えるときは、冒険の始まる前にいうこと。そうじゃないと、その日の魔法は前日のままだからね。次からは注意しないよ。

エト　気をつけるよ……。

DM　では、東へと続く街道を歩いていくと、しばらくして後ろから馬車の一隊がやって来た。

スレイン　隊商かなあ。

DM　そんな感じじゃないね。1台のちょっと豪華な馬車を5〜6頭の騎馬が取り囲んでいるっていう様子だ。馬に乗っているのは、プレートメイルを着た男たちだ。

エト　なんだろう、この集団は。

パーン　とりあえず、話しかけてみるぜ――お〜い、どこへ行くんだあ〜？

DM　（では、反応表を見てダイスを振る――19か。この目は悪くないな）馬上の男が返事をくれたよ――オレたちは東へ行く――んだそうだ。

スレイン　東は戦場なのになあ〜。あのお、豪華な馬車がありましたよねえ。そのなかをのぞいてみます。

DM　ところが、1頭の馬がスレインと馬車のあいだに割ってはいり、視界をさえぎった。馬上の男はスレインに対してニヤッと笑い、首を横に振る。

ギム　迫力のあるヤツだ。

DM　でも、少しはなかの様子が見えた。なかには人がふたりいる。どうやら、ふたりとも女性のようだ。

ディードリット　人間の？

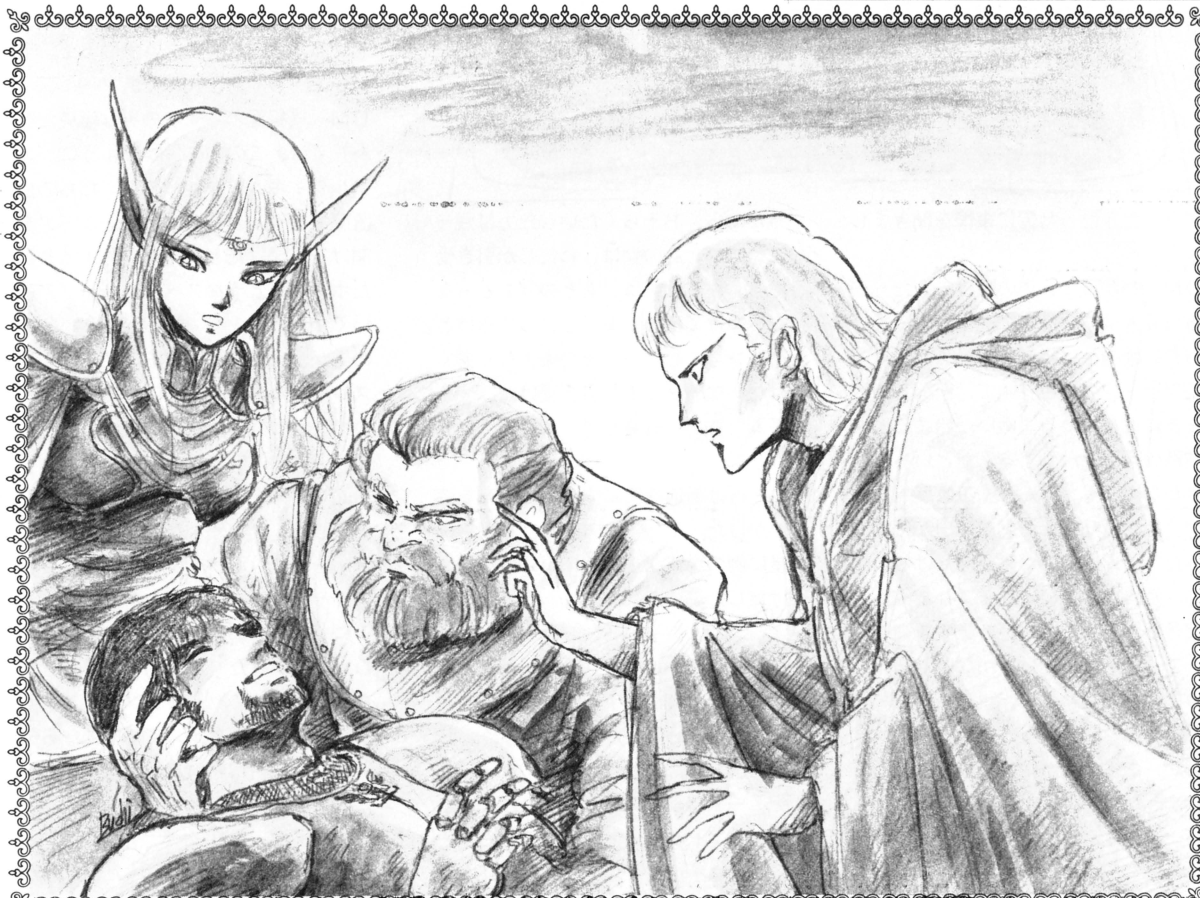
DM　そう、人間のです。

パーン　いったい、なんなのだ。

DM　そうこうするうちに、少し馬のスピードを速め、馬車の一行は先に行ってしまう。残されたキミたちは、そのまま歩いていくのかな？

パーン　ほかに方法がないから、仕方があるまい。

DM　了解。キミたちは同じ道を歩き



始めた。で……。

スレイン　で？

DM　またもや、キミたちの後ろから騎馬の一隊が向かってくる。ただ、今度のは、全速で駆けてくる様子。乗っているのは、そろいのプレートメイルに身を固めた男たち。どうやら騎士、という感じだね。

スレイン　踏みつぶされたらたまりませんから、道端に避けます。

パーン　ほかのみんなも同じだ。

DM　騎馬の一隊、４頭だけど、キミたちの横を全速力で駆けぬけていった。

パーン　よほど急いでいるんだな。さっきの馬車と関係があるのかな？

スレイン　たぶん……。だいたい、どんな状況なのか予想がつきます。

DM　で、キミたちがまた進んでいくと……。

スレイン　前方で争っているんでしょ。馬車の一行と、いまの騎馬隊が。

DM　ピインポウ〜〜ン！　姿は見えないが、剣撃の音や怒鳴り声、苦痛に満ちた叫び声などが聞えてくる。

パーン　とにかく、走ってそちらへ急行する。

DM　そのうち、争っている様子が見えてきた。と、パッと赤い光が目に映ったよ。そしてまた、パッパッと今度は白色の光が……。

スレイン　“ファイヤーボール”と“ライトニング・ボルト”だあ〜！

パーン　ストップ、ストップだあ!!　走るのはやめるぞ。相手は強すぎるぜ。

DM　うん、じゃあ止まった。で、どうする？

パーン　まさか、あとから来た騎士たちのなかに魔術師がいるわっきゃねえわな。では、馬車に乗っていた連中のうちだれかが魔術師ってわけだ。

ディードリット　ファイヤーボールにライトニング・ボルトか。

パーン　うむむ!?

DM　そうこうしているうちに、馬車が動きはじめたよ。３頭の馬がそれに続いたようだ。

パーン　よーし、現場に近づこう。

ウッド・チャック　あまりにも卑屈(ひくつ)だ。まったくぼくの仲間にふさわしい。

スレイン　情けないですよねえ〜〜。

エト　まだわれわれはレベルが低すぎるんだよ。

DM　現場の様子はひどいもんだ。馬や人が、あちこちで倒れている。傷も刃傷もあれば、火傷もありで……。ただ、ひとりだけかすかに動いている。

エト　その人を調べてみよう。

DM　その男は、どうやらあとから来た騎士のようだ。上物のプレートメイルに、かすかに紋章が見える。その紋章は、キミたちがいまいる国、ヴァリスの紋章だ。そして、何かつぶやいているけれど。

エト　魔法を使って助けよう。このままじゃ、きっと死ぬから。キュアー・ライトウーンズを使うぞ！

DM　（しまった！　それは考えていなかった……）

スレイン　どうかしましたかあDMさん？　黙ってますけどお。

DM　（二言、三言頼みごとをして死ぬはずだったのに）

パーン　よお、早く助けろよ。

DM　……ウムム。男は、魔法の力で息を吹き返したよ！（トホホ……）

魔女カーラの出現と、絶体絶命のピンチ！？

エト　生き返った男に事情を聞きましょう。

DM　わかった。男の話はこうだ――彼ら４人はヴァリスの近衛隊の者で、おもに姫のそばに仕えている。姫は国王ファーンのひとり娘で、かなりわがままに育っている。戦いが始まると、前戦の兵士を激励（げきれい）するんだといって、きかない。もちろん、国王は反対したが、姫は単身で、お忍びで出かけていった。４人は追いかけたんだけど、結局、姫のいうままになってしまったんだそうだ。４人とも姫の気性を知っていて、いいだしたらきかないとあきらめていたんだね。で、それなら護衛を、ということで、いっしょに東へ向かったが、さっきの連中に姫がさらわれてしまったってわけだそうだ。

パーン　なんだか、すごい展開になってきたな。

DM　騎士はキミたちに協力を頼むよ。――勇者よ！　礼金は出す。いっしょに姫を助ける手伝いをしてほしい。女魔術師は、さっき、あれだけ魔法を使ったから、おそらくたいした力は残っていまい。あの女は、わたしが引き受ける。キミたちは、あとのザコどもをやっつけてほしい――といってるけど。

パーン　ふむ……。その条件なら悪くはないな……、よし引き受けた。

ギム　さあ、戦闘だ！

一行は街道を東に向かい、馬車を追いかけた。そして夕方ごろ、１軒の廃屋に例の馬車が止まっているのを見つけだした。

パーン　たいして大きくない家なんだな？　おそらく階下にザコがいて、２階に女魔術師と姫がいるんだろう。じゃあ、戦術はこうだ。オレとスレイン、ディードリットの３人でザコはかたづける。エトとウッド・チャックも万一の場合は手伝う。騎士のあんちゃんとギムは２階だ。ギムはドワーフだから、オレたちより魔法に対しては抵抗力はあるだろう。片方が倒れても、接近戦になれば、魔術師は怖くない。

ギム　ひどい話……だが、理屈はあっている。よ～し！　引き受けるぞ。

パーン　じゃあ、突撃だあ!!

DM　（相変わらずこの男は単純だなあ）では、この前の冒険のように、メタルフィギュアを使ってキミたちの位置関係を表すよ――まず騎士がドアを開ける。開けたところは、ちょっとしたホールのようなスペースだ。ドアがいくつかと、上への階段がある。３人の男が、床に座っている。

スレイン　スリープを使いますう。

DM　（緊迫した状況なのに、あくまでペースの遅いヤツだ）わかったから、８面ダイスを２個振って――目は５だね。残念、ひとりしか寝ないよ。

ディードリット　では、続いてわたしのチャーム・パースンを、残っているふたりのうちの右の男にかけます。

DM　ほいきた（右の男もレベル３だから、対魔法のセービング・スロー値は16だな。20面ダイスで16以上なら失敗だけど――13か、成功だな）。どうやら効果があったようだよ。

パーン　やったぜ！

DM　このあいだに、残ったひとりが剣を取り、立ち上がった。戦闘だ。

ギム　わしと騎士は階段を上がるぞ。

DM　ふーむ。なかなか手ぎわがいいね。しかし、階段の上から「何ごとで



D＆DはTSR社の商標です。D＆Dに関する問い合せ先：㈱新和　TEL03-861-8983

す」という声がする。

エト　階段の上を見ます……。えーと、その女魔術師って、この前の冒険で、迷宮の部屋にあった肖像画の女じゃない？　たしか“カーラ”とかいったよね。

DM　するどい！　そんなこと、よく覚えていたなあ。その通りだよ。

パーン　ちゃーんと伏線があったのかあ。

DM　（フフフ）では戦闘に、かたをつけよう。まず、下の階のザコはパーンを攻撃――失敗だ。階段の上の女魔術師は呪文をとなえた（この騎士はレベル6の戦士だが、対魔法のセービング・スローを振ってみて――かわいそう）。騎士の姿がチリと化し消えた……。

スレイン　“ディスインテグレイト”（分解）！　まだ、そんな強力な呪文をもっているんですかあ!!

DM　パーンは攻撃に失敗したの？じゃあ、ギムさん、とりあえず命中判定をして。

ギム　女魔術師め、わしのバルトアックスをくらえ～～３！　なんだよ、この目じゃダメだ。

DM　じゃあ、次のラウンド。ギムはバトルアックスだからイニシアティブが遅い。だからあ、まず女魔術師が先制攻撃、魔法をかけるということになるな。

スレイン　ううっ、何が来るんでしょうかあ。まさか……!?

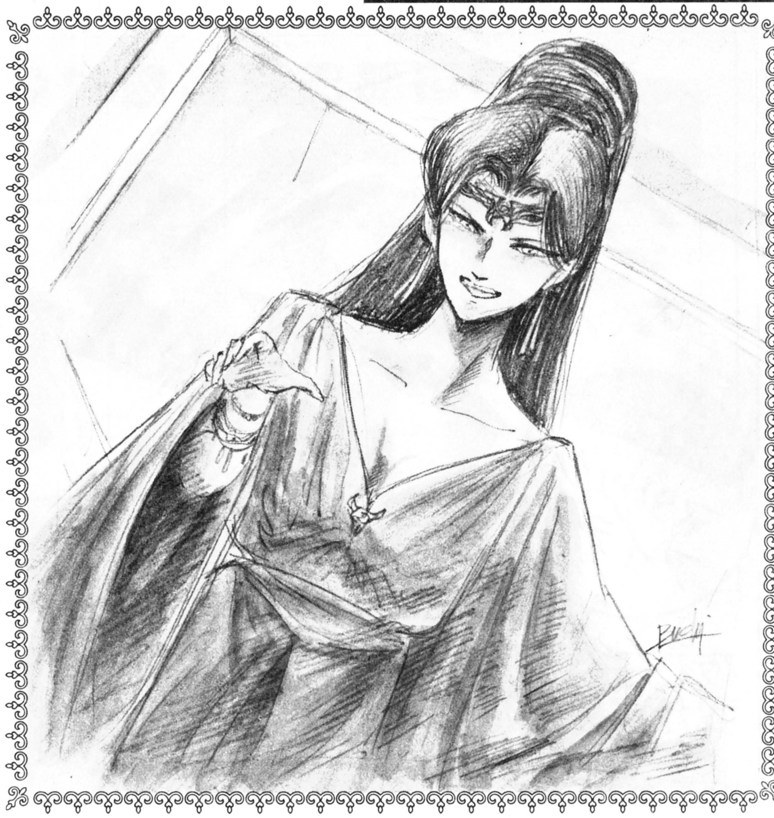
DM　スリープだよ。ギムがまず眠るよ。

ギム　スリープじゃあ、セービング・スローの判定もできないから、どうしようもない。わしは眠ったぞ、クソ。

DM　このラウンドのパーンの戦闘は、もういいな。結果は同じだから。次のラウンドで、もう一度スリープがかけられる。え～と、スレインとディードリットはレベル１だから、まずカンタンに寝てしまった。あと、５レベル分の人が寝る効力があるから……。ダイスでランダムに決めるよ。えーと、パーンとウッド・チャックも眠った。

ウッド・チャック　しまった。“ハイド・イン・シャドウ”（影に隠れる）を忘れていた――しかたがないな。お休みなさ～い。

スレイン　うわあ、全滅ですよ、これは。



DM　残っているのは、エトさんだけ。

エト　寝たフリをします。

DM　えっ？

エト　寝たフリをするんだよ！　どうせ勝てないんだから、その方がまだました。

DM　（うむむ……。この行動は、次につながっていくぞ～）

かくしてエトを残して一行はスヤスヤと眠った。最後の期待は、クレリックのエトにかかっている。

絶体絶命の大ピンチ。これはDMの横暴か、はたまた次なるシナリオのためのステップか。緊張が高まりつつあるなか、興奮の12月号を待て！

（以下次号）

ロードス島だより

謎のDMこと、ダンジョンマスターでございます。「ロードス島戦記」連載開始以来、読者のみなさんから質問やはげましのハガキがたくさん届いております。どうもありがとう。質問に関しては、今後このコーナーで答えていきたいと思いますので、どうぞヨロシク。

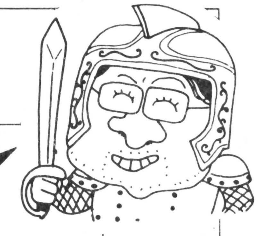
というわけで、質問に答えますの第１弾。広島の藤尾英登さんほかから「第１回に載ったウッド・チャックのキャラクターレコードシートのなかで、強靱さに－１の修正値がついているのに、ヒットポイントが４というのはおかしい！」という指摘がありました。お答えします――これは、わたしの……まちがいだったのだあああ！　ほんとはウッド・チャックのヒットポイントは２であります。ごめんなさあああい!!

さて、連載第１回から募集してきました「ロードス島・キャラ人気投票」のお知らせ。一応11月７日をもって締切りとします。まだ投票していない人は、この物語の主人公のなかでいちばん好きなキャラの名前を書いて送ってください。抽選でコンプティーク・オリジナルTシャツをプレゼントします。ではまた。

ハガキの送り先　〒160　東京都新宿区四谷1-8-14　四谷１丁目ビル６F　コンプティーク編集部ロードス島係

勇者たちよ鍛えろ!! 黒田幸弘

クロちゃんのRPG（ロールプレイングゲーム）講座



第11回 マジックアイテム

モンスターを倒し、経験値を上げるのも楽しいけれど、そうやって先に進んでいく中で、新しいアイテムを見つけたときは、またちがった感激があるものだ。ということで、今回はアイテム、それもマジックアイテムについての話だ。

夜こそ我が冒険の時

昔の人は「読書の秋」なんていったけれど、今は秋の夜長をすごすなら、なんといってもロールプレイングゲームだね。夜のゲームは気分ののりかたがちがうんだ。たとえば暗いダンジョンでの冒険は、夜の暗闇のかもしだす雰囲気がぴったりで、思わず時を忘れちゃうから御用心。気がついたら夜が明けていたなんて話は、ぼくの知り合いのあいだじゃしょっちゅうだよ。

もっとも暗闇の効果ってやつは、なにもロールプレイングゲームにかぎったことじゃないんだ。たとえば映画館で怪奇映画を見るときなんか、その怖さの半分以上は、映画館の暗闇のせいじゃないかな。いくらゾンビの映画だって、もし日光がさんさんと照っている中で見たなら、あまり怖くないからね。

もうひとつ夜がいいのは、まわりが静かなことだね。ぼくの経験では、ニュースや歌を聞きながらやるゲームは、やっぱりあまり集中できないな。とくに最悪なのがお笑い番組。テレビの声がゲラゲラ笑っているときなんか、なんだか馬鹿にされてるみたいで、魔法を使うのなんか嫌(いや)になっちゃうよ。まあこのへんの趣味は人によってちがうから、タケちゃんマンみたいな魔法使いを想像している人がいたって、いちがいに変態と決めつけることはできないけどね。

きみは催眠術のとりこだ

それにしてもいい年をした青少年が、あきずに徹夜でプレイすることだってあるんだから、ロールプレイングゲームってやつは不思議なもんだ。このように思わず徹夜してしまうのはなぜだろう、などという命題をもうけると、ついつい考えこんでしまうんだよね。そこでこの現象について、ちょっと学術的に研究してみるとこれがすごい。もったいぶらずに結論を先にいえば、これはどうやらロールプレイングゲームは、一種の催眠効果を生みだしていると思うんだ。

おっとまった、「バーカ」などというまえに、よーく考えてみよう。キミがロールプレイングゲームでやることといえば、ほとんどが移動してマッピング（地図書き）、移動してマッピング、この繰り返しじゃないかな。こういった単調な作業を繰り返しているうちに、だれだって自然と催眠効果をうけてるんだよ。こうした単調な繰り返しを続けてると、「何か起こらんかなー」という欲求が、きみの心の中でだんだん大きくなってくるんだ。だからこそ戦闘が起きたり、何か謎をといたりすると、きみの心は「やったー」とばかりに気分壮快になるんだ。これでこそモンスターと戦う気力もわくというものさ。

つまりロールプレイングゲームの催眠効果ってやつは、ゲームの華である戦闘などの事件をよりおもしろくするために、わざと取り入れられているわけだ。うーん、なんてすばらしい発想なんだろう。ゲームを作る人は天才だ。心理学者もはだしで逃げ出すね。え、信用できないって。ウソだと思うならゲームの作者に聞いてごらん。「ぼくのゲームが単調なのは、話を盛り上げるためのアイデアが無かったからだ」なんて答えは、だれ一人として言わないから。

残暑のなかで開き直り

あれま、冗談になっちゃった。どうも今月は調子がわるい。じつは今回は最初に書いてあるように、マジックアイテムのお話のはずだったんだ。ところが話が脱線ばかりで、さっぱりそっちにいかないんだよね。きみが読んでるころはもう涼しい秋だろうけど、こっちはそれよりひと月以上前の、残暑がきびしいときに書いてるから、話がさっぱりつながらんのじゃ。

えーっと、ほんとの予定では「ロールプレイングゲームでいちばん盛り上がるのは戦闘だ」→「戦闘が盛り上がるのはプレイヤーが得をするからだ」→「プレイヤーが得なのはマジックアイテムが手に入るからだ」→「マジッ

 イラスト／中野豪

クアイテムこそ、ロールプレイングゲームのおもしろさだ」という、三段論法ならぬ四段論法を使おうと思ったのですよ。だけどこの調子じゃ、結論までいくのにあとどのくらいページがいるのか、さっぱりわかりゃしない。それに脱線ばかりしてると、最後に予定した結論にたどり着けるかどうかも怪しいし、うーん、困った。

えーい、めんどうだ。もう開き直っちゃおう。賢(かしこ)い読者のキミなら、上の四段論法を見ただけで、「わかった、わかった」と納得してくれるだろう。だから途中の説明は全部とばしちゃうからね!!

…………というわけで、マジックアイテムがあるからこそ、ロールプレイングゲームはあんなにおもしろいんだ。次になにが出てくるかな、なんてまるで誕生日のプレゼントを開ける時みたいだろう。わかるかな。

さてそれじゃ、いよいよマジックアイテムの話に移ろう、と思ったらまたずっこけてしまった。ロープレイングゲームの華であるマジックアイテムがやたらとあって、今月だけじゃとうてい説明しきれないんだよね（脱線のせいです、すんまへん)。そこで今回は魔法使いの使う杖と、戦士の使う魔法の剣に、スポットを集中的にあててみたぞ。

呪文にはつえが必要だ

魔法使いはなぜ杖を持ってるんだろう。体力がないのでよろいは身につけられないから、あのひらひらしたロープを着てることは知ってるだろうけど、それなら杖も重たいから、持つのをやめちゃえばいいのにね。ひょっとしたら魔法使いは年寄りが多いから、歳のせいで足腰が弱ってしまって、杖がないと歩けないのかな。

こんな冗談を、とあるロールプレイングゲームで飛ばしたキャラクターが、近くにいた気むずかし屋の魔法使いに、たちまちヒキガエルにされたことがあったっけ。まあこれは年寄りをからかうほうが悪い。なにしろあの杖は、魔法使いが魔法をかけるときの必需品なんだから。

魔法使いの魔法のかけかたは、どうしたらいいか決まってるんだ。魔法をかけるにはなによりも精神を統一して、呪文をまちがえずにとなえて、正しい身振りをしながら、杖を前に突き出さなくちゃならないんだ。わかりにくいかな。うーん。声をだしながら振り付けどおりに体を動かすんだから、そうだね、なんのことはない、アイドル歌手が歌のレッスンをするのと同じようなもんだね。

危ない、危ない。ヒキガエルにされないうちに、本題にもどろう。さて魔法はこの杖の先から、狙った方向に飛んでいくわけだ。そしてこの魔法の効きぐあいは、じつは杖の材質に左右されて、なかでもマジックアイテムの杖だと、普通の十倍くらいの効き目があるんだぞ・・・なんて話ができれば、ぼくとしては話がスムーズにいくから都合がいいんだけど、やれやれ世の中そう甘くはない。どうも魔法の効き目は、杖の材質にはほとんど関係ないみたいなんだ。町の道具屋で買ってきた安い杖でも、かける魔法の効果は同じみたいだね。

しかしそれじゃ、マジックアイテムの意味がないじゃないか、という人はちょっとまっておくれ。魔法の杖が便利なのは、それ自体が魔力をもってるからなんだ。たとえばダンジョンの中ではとっても便利な「光」の杖とか、「トラップを探しだす」能力のある杖とか、「秘密の扉を探しだす」能力のある杖とかがあるし、「宝を探す」杖もあるんだ。

また魔法使いがよく使う魔法が、杖の中に封じこまれていることもあるぞ。こういう杖をもっていると、たとえばライトニング（稲妻）とかファイアボール（火の玉）をいつでも使えるんだから、魔法使いにとっては宝のようなものだね。とくにレベルの低い魔法使いにとっては、杖を神棚にあげて拝みたくなるんじゃないかな。なにしろ本人は呪文を知らなくても、杖が勝手に魔法をかけてくれるんだから。



「読者の考えたユニークな魔法」発表！

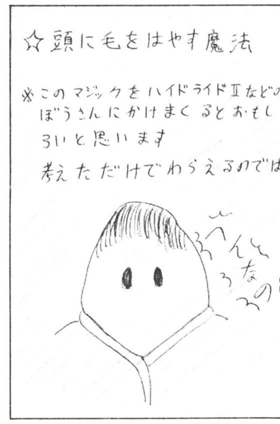
9月号のこのコーナーで「役には立たないが、あれば絶対におもしろいと思う魔法」を募集したところ、多数の応募がありました。どうもありがとう。その中からユニークな3名の作品を発表します。

さて、今回は人格の剣などの話もとびだしたところで、キミの考える「変ったアイテム」「笑えるアイテム」を募集します。イラストも描いてくれるとウレシイな。おもしろい作品には抽選で3名の人にコンプティークのオリジナルTシャツをプレゼントするので、どしどし応募してね。送り先は、〒160 東京都新宿区四谷1—8—14四谷1丁目ビル6F コンプティーク編集部「RPG」係まで。

★史上最強の魔法

殺した敵をその場で生前とまったく同じ状態で生き返らせてしまう魔法。これがど〜してすごいかというと、この魔法を何度もくりかえせば、弱い敵を何度も殺すだけで、かんたんにレベル・アップできるからです。それに、まったく同じ状態で生き返るので、一度勝ち方を覚えてしまえば、同じパターンで楽に倒すことができるからです。(大阪市・斉藤広昭君)

●なんか、ちょっとせこいような気もするけど、でもあれば楽でしょうね。



★頭に毛をはやす魔法

このマジックをハイドライドⅡなどの坊さんにかけまくると、おもしろいと思います。(千葉県市原市・江沢勝弘君)

●ほんとうにあれば、幸せな魔法になりますね。

巻き物があれば魔法使いはクビ？

魔法のアイテムのなかで、だれにでもなかなか役にたつのが、魔法の書かれたスクロール（巻き物）だ。スクロールってやつはどこかの魔法使いが、自分の知ってる魔法を羊皮紙に書き留めたもので、それはそれはたいへんな労力をかけている。そのなかでもただ魔法を書いただけじゃなくて、スクロールの中に自分の魔力までも封じこんだものは、たいへんな貴重品だよ。

なぜかというと、魔法が書かれているだけのスクロールは、魔法使いがそれを読んで、自分の使える魔法のストックを増やすことしかできない。だけど中に魔力まで封じこんであるスクロールならば、魔法使いじゃなくても文字を読めさえすれば、だれでも魔法をかけることができるんだ。この魔力のスクロールが山のようにあれば、魔法使いはもういらない。とうぜんクビだね。

もっとも魔法使いをめざすキミは、失業をそんなに心配しなくてもだいじょうぶ。強力な魔法をスクロールの中に魔力ごと封じこめるのは、単にその魔法をかけるよりも、ずっと多くのエネルギーを使うんだ。だから魔力のスクロールには、ふつうはそんなにむづかしい魔法は入っていないんだ。

なかにはレベルの高い魔力のスクロールを作れる魔法使いもいるけれど、そういったスクロールは自分のためのもので、もし売っていてもとても高いから、財宝がたくさんないと、ちょっと買うことはできないだろうね。

もっと簡単に魔法の力がほしいときは、ポーション（薬）を使うのがいいんじゃないかな。ポーションはキャラクターに、魔法の力を一時的に与えてくれるんだ。たとえば毒消しなんかは、魔法でもできるだろうけれど、こんなものは薬でやったほうが簡単だよね。

ただし問題もある。ポーションていうのは、塗り薬じゃなくて飲み薬なんだ。そしてこういった薬の原料は、いもりの黒焼きだとか、ヒキガエルの皮だとか、蛇のきもだとかといった、とっても食欲をそそるもの（？）ばかりだから、はたしてお坊っちゃま、お嬢様のキミたちのキャラクターの口にあうかな。どうだい？

魔法の剣

ロールプレイングゲームは、もともと“剣と魔法の世界”といわれるファンタジー小説の流れをひいているから、魔法の剣の１本や２本は、たいがい出てくるんだ。こういった昔話で有名な剣といえば、アーサー王が持っていたという「エクスキャリバー」だろうね。この剣は魔法使いのマーリンが、巨大な岩に突き刺して町の門の前においたもので、「この剣を抜いたものはブリテンの王となるであろう」という文字が岩に刻まれていたんだ。そしてあちこちの貴族たちが、剣を抜こうとしてしくじったけど、まだ子供だったアーサーがそれを引き抜いて、全ブリテンの王になったんだそうだ。

しかしロールプレイングゲームの魔法の剣は、このような運命の象徴のように使われることはあまりないね。それよりも、日本に「刀は武士の魂」という言葉があるけれど、剣は戦士にとって命の次に（ときには命よりも）大切なものとして出てくる。大事な友達みたいなものかな。だから剣が一種の人格をもっているのも、当然なのかもしれないね。

人格（剣格かな）といったけれど、ロールプレイングゲームの魔法の剣はただ強いだけじゃなくて、ドラゴンと戦うときによく効くとか、魔法使いと戦うときに特別強くなるとかいった、なにかしらの特徴があるんだ。もちろん剣のなかには、魔法の力をもっているものもあるし、知性をもっていて話をする剣だってあるんだぞ。さらにＤ＆Ｄ®によると、魔法の剣はローフル(正義)、ニュートラル（中立)、カオティック（邪悪）のうちのどれかにはいるんだそうだ。そして剣と性格が違うキャラクターが、その剣を使おうとすると、かえって自分のほうが負傷してしまうんだそうだ。

しかし世の中いろんなことを考えるやつがいるもんで、魔法の剣に知性や



性格があるのなら、男女の性別があったっていいじゃないか、趣味があったっていいじゃないか、などなど変な意見がでてくる。

たとえばぼくの知り合いのやってるロールプレイングゲームでは、女性のやたらおしゃべりな魔法の剣がいるんだ。女性であることがゲームにどのように作用するかといえば、こいつをいい男が持つとやたらはりきるんで、怪物なんかぜんぜん怖くないんだけど、下手に魅力のない男が持ったらたいへん、たちまちのうちに切れないなまくらな剣になっちゃう、といったぐあいだ。えっ、女性が持ったらどうなるかって。「あたしそういう趣味はないのよ」というか「あら、お姉様ぁん」というかのどっちかだろうね。この場合はどっちにしろ、あまり強くなりそうにはないなあ。

呪いなんか怖くない

魔法の剣といえばさして悪いイメージはないんだけど、中間をとってしまって魔剣と書くと、あまりいい感じはしないね。なんか呪いでもかかっていそうな感じだし。でもロールプレイングゲームに出てくる剣なんだから、多少の呪いがかかっていたほうがおもしろいと思わないかい。

たとえば魔法の話でも出てきたラリー・ニーブンは、世界を支配できる魔剣の話を書いているんだ。ある戦士が剣を手に入れると、その剣は戦士の右手にはりついて離れない。魔法使いに見てもらうと、「この剣は呪いがかけられていて、どんな戦いでもお前が敗れることはないが、一年後にはお前の命を奪うだろう」という話なんだ。戦士はそれならというんで、その国の王の城に行って、王を殺して支配者になった。そして……、といった話なんだけど、こういったいわくつきの剣のほうが、ただ戦闘のときに強くなる剣よりも、お話としてはずっと楽しいよね。

こういった『人を支配する魔剣』は、ロールプレイングゲームでも登場することがあるよ。たとえばD＆D®でキャラクターが、知性のある魔剣を手にいれたとしよう。そうするとプレイヤーは、その剣の「自我」の数値を決めなくちゃならないんだ。そして剣の知識と自我の数値が、キャラクターの能力よりも高いと、そのキャラクターは魔剣の奴隷となってしまうんだ。

こうして魔剣に支配されたキャラクターは、その剣の性格のままに動かされることになるのさ。たとえば誰かと出会ったときに、話をせずにいきなり斬りかかったり、戦闘のときに絶対に逃げださずに、狂ったように戦ったり、持ち主に自分（剣）にあった鞘(さや)をあつらえさせたり、宝石で飾られたりなんてことをするんだ。

だけどぼくがいちばん始末におえないと思うのは、この魔剣は今の持ち主よりも戦っている敵のほうが強そうだと、今の持ち主を見捨ててしまうってことだ。魔剣にしてみればより強い持ち主を選んだほうがいいから、今の持ち主にはさっさと死んでもらって、敵に拾われたほうがいいんだろうけれど、これじゃ使ってるキャラクターも、それを拾わされるキャラクターもたまらないよ。「おっ、いい剣を見つけた」なんて思って拾うと、そいつに支配されちゃうんじゃあね。世の中うまい話はないや。きみも気をつけよう。

うーん、ページがすこし余ってしまった。それじゃ今回はどうせ脱線して開き直ってるんだから、勝手に宣伝をさせてもらおう。

10月にぼくの書いた『鷹の探索』というゲームブックが富士見書房から出るんだ。仲間とパーティを組んで、剣と魔法を使い分けながら冒険をする話で、いままでのゲームブックよりも、ずっとロールプレイングゲームに近いお話なんだ。

なにしろいままでロールプレイングゲームについて、えらそうなことばかり書いてしまったので、あんまりいいかげんなものは作れないし、というわけでいろいろ苦労しましたよ。そのぶんおもしろい話だから、興味のあるひとはぜひ読んでおくれ。もちろんコンプティークを買うのも忘れずにね。よろしく。



★マウンテン・スペシャル

この魔法をかけると近くの火山が大噴火する、めちゃくちゃハデな魔法。（大阪府和泉市・関谷和成君）

●たしかにハデですね〜。そのわりにイラストはジミだったりして⁉

読者よりの公開質問状

ところで、話はちょっと変わるのですが、9月号の魔法の話について読者より質問がきたんですよね。質問の内容は、四大元素の魔法の中で、土の魔法が動物を支配できるとしたら、人間さえも支配することになるんじゃないかというもの。しかし、そんなことはできないはずで、植物のような無感情なものしか支配できないのではないかというものでした。

埼玉県春日部市の武者君、キミの言うことはなかなか鋭い。たしかに日本の学校では、人間も動物の一種だって教えてくれるからね。でもロールプレイングゲームってやつは、アメリカ人が作ったものだから、考え方の根本は西洋的なものなんだ。キリスト教的な思想では、人間と動物は別なものとされている。神は自分の姿に似せて人間を作り、この世界の動物、植物などをすべて支配する生き物とした、という話があるだろう。つまり人間と動物とは、西洋の思想からいうと「別な生き物」なんだ。だから土の魔法は動物には効いても、人間にはあまり効かないのさ（レベルが動物に近い人間になら効きますよ）。

D＆DはＴＳＲ社の商標です。D＆Dに関する問い合せ先：㈱新和☎03-861-8983



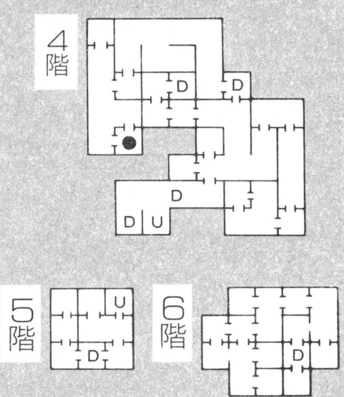
黒ちゃんの RPG&AVG お助けコーナー

Question ●僕は今、『コズミッククソルジャー』をやっているのですが、どうしても“XSUS星の軍基地”の最上階に上がることができません。それからこのゲームの中に武器庫というものがあって、そこにはとてもすばらしい武器やアーマースーツがあるというらしいのですが、いったいどこにあるのですか。

〈大阪府吹田市・辻和也〉

Answer ●どうしても最上階に行けませんと書いてあるけど、キミの試みた内容が書いていなければ答えようがないじゃないか。しょうがないから、4階から6階までのMAPを載せてあげよう。それを見て、またトライしてくれ。

XSUS星の軍基地MAP



●：WEAPON

Question ●クロ先生、はじめまして僕は5月にファミコンを買い、数々のロールプレイングゲームやアドベンチャーゲームを解いてきました。ちなみにゼルダは2日、村雨は4日、ドラクエは3日、メトロイドは2日、バベルの塔は2日と調子よくいったのべすが、ワルキューレの冒険でつまっています。キャラクターのレベルは20、アイテムもスーパーソード以外はそろっているつもりです。なのにどーしても富の国へ行けません。クジラに乗っていこうとしても行けないし、右上の光る土地（黒シーザスが守っている所）にも入れません。どうしたら行けるのでしょうか？

〈大阪府豊中市・緒方威一郎〉

Answer ●緒方くん、キミはそんなにたくさんのゲームを解いているのなら、もう少し自分で考えてみよう、などと冷たいことは言いませんよ。でも、メトロイドの2日はスゴイね〜。ところで富の国に行く方法なんだけど、これはこのゲームで1、2を争う最大の謎なんだ。しかし、キミはいいところに目をつけているよ。右上の光る土地、そうここに秘密があるんだ。富の国へ行くにはここで何もしなければいいんだ。ただし、あるアイテムを持っていなければだめだけどね。

Question ●はじめまして、僕はファミコンの『ワルキューレの冒険』をやっています。レベル24までいき、ほとんどの物をそろえました。そして、ゾウナの所まで行きました。しかし、そこにはモアイみたいな石像と王座らしきものと時計、鍵穴の4つがあるだけ。これらは何ですか？　何か必要な物がいるのだったら教えて下さい。

〈京都市北区・ペンネーム・END〉

Answer ●じつは、モアイの石像と王座と時計は、まったく意味のない飾りなんだ。そこで、マニュアルをよ〜く読んでみよう。鍵穴にヒントがあることが分かるだろう。あと、必要な物は、スーパーマント、スーパーヘルメット、スーパーソード、そしてお供(?)だ！　これらが無いと、このゲームは絶対に解けないぞ！

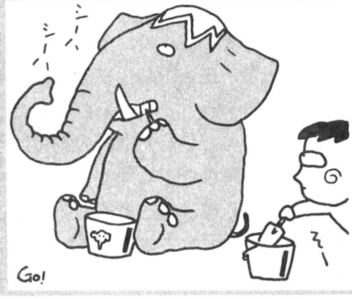
Question ●クロ先生、こんにちは。僕はファミコンの『ワルキューレの冒険』をやっていますが、スーパーソードが見つかりません。どこにあるか教えて下さい。

〈茨城県行方郡・永作雄一郎〉

Answer ●ズバリ言うと、スーパーソードは最後の迷宮にあるのだ。フッフッフッ、永作くん、キミは武器や防具ばかりに気をとられているんじゃないかな。そうではなく、このゲームを解くためには、お供を連れていかなければいけないんだ。それさえ分かれば、もう少しだ。ガンバレ！

Question ●僕はシンキングラビット社の『道化師殺人事件』をPC9801でやっています。町のはずれにあるボロボロの一軒屋のことなのですが、家の中に入り、部屋を見渡すと鍵のかかったドアのすき間から血がでているのが見えました。この部屋のドアは、どうしたら開けれるのでしょうか？　ちなみに今僕の持っている証拠品は、ナイフ、手帳、バケツ、ピエロの鍵、団長の絵、金、書類、ノート、釘抜きです。まだまだ取る物がいっぱいあると思いますが、それらの内ひとつだけでもいいですから、ぜひ教えて下さい。

〈大阪府四條畷市・高田明裕〉



Question ●クロ先生、ぼくは今『軽井沢誘拐案内』をやっているのですが、第5章がなかなか終われません。鍵とクラブの名簿があるらしいのですが、それが見つかりません。どこにあるのか教えて下さい。

〈岐阜県益田郡・田中英一〉

Answer ●名簿は離れ島の別荘にある隠し金庫に入っているんだ。そして、その金庫を開けるためには鍵がいるんだが、その鍵の場所も教えてしまうと、あまりにも簡単になってしまうので、あとは自分でガンバレ！　いいかな。

Question ●クロ先生、『軽井沢誘拐案内』の第5章のあるところで、神様みたいな人に会えますが、何をしたらよいのかさっぱり分かりません。教えて下さい。

〈大阪府羽曳野市・松本英輝〉

Answer ●別荘でやるだけのことをやった後、神様に会うと重大なヒントを教えてくれるんだ。だから、もうやることがないと思ったら、神様に会いにいこう。

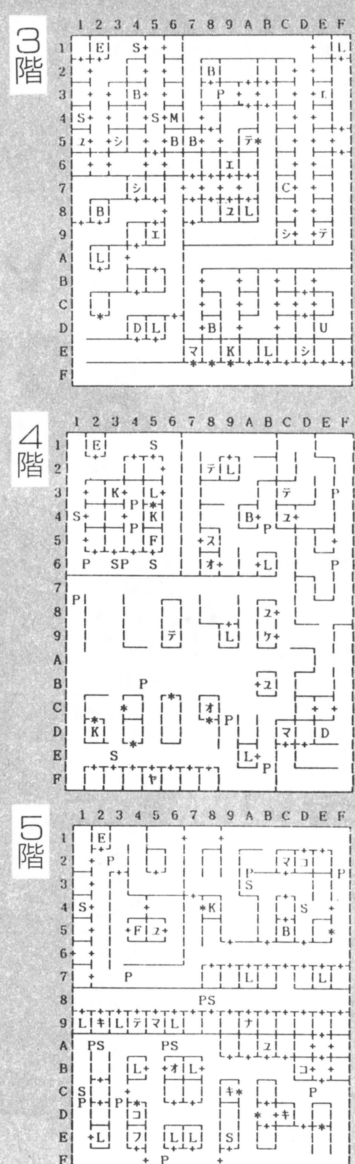
Question ●クロ先生、僕は『道化師殺人事件』で釘抜きまでは発見することができたのですが、なかなかそれ以上進むことができません。どうすれば進めることができるのか教えて下さい。

〈滋賀県大津市・伊藤克宏〉

Answer ●その釘抜きは町の北西にある廃屋で使うんだ。ほら、あの廃屋のトビラは板切れを使って釘で厳重に打ちつけてあっただろう。

Answer ●そうね、キミのためを思って、やはりここは教えるのはひとつだけにしよう。象にバケツのエサをあげると、しばらくすると、象はエサを食べて狂暴ではなくなる。そこで、他のバケツに入ったシャベルが取れるようになる。それを何に使うかは、他の団員に聞いてみてくれ。

カリオストロの城・MAP

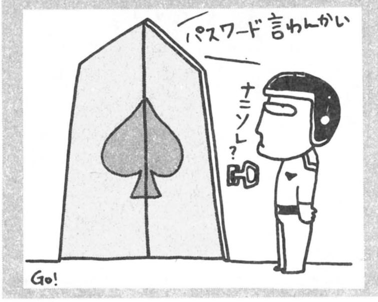


L：レーザー
S：めし使い
P：落とし穴
マ：サブ・マシンガン
B：弾薬（サブ・マシンガン用）
テ：電源盤
E：エレベータ
ユ：炊事場
D：下り階段
U：上り階段
ヤ：ヤリ
K：鍵
オ：オノ
シ：手りゅう弾
C：磁気カード
エ：煙幕
M：薬
F：食堂（食べ物がある）
キ：金庫
コ：こん棒
＊：抜け穴
＋：トビラ
ナ：ナイフ
ケ：剣

Question ●僕は『アルファ』をやっています。メインコントロール・ブリッジの手前のドアにゴールドキーを差しこんだら、パスワードを聞いてきました。パスワードなんて、どこでも聞いていないのに……。どうしたらいーんですか？

〈神奈川県横浜市・深沢智和〉

Answer ●このパスワードは、はっきりとパスワードというかたちでは出てこないんだ。でも、下のレーダー室のどこかにメモみたいな感じで、昔の乗組員が書き残しておいたものがあるはずだから、それをよ～く捜してみよう。



Question ●僕はFM77AVの『カリオストロの城』をやっていて、なんとか不二子には会えたのですが、北の塔に移れません。知識だって、体力だって充分なのにどうしても行けません。召し使いの1人に窓が壊れていると言われたので、捜してみると西側の窓が壊れていて、出ると死んでしまいました。クロ先生、お願いですから不二子に会った後、どうすればよいか教えて下さい。

〈大分県大分市・三輪晶彦〉

Answer ●はっきり言って三輪くん、キミはもうほとんど終る寸前にまできている。キミの言うとおり、西側のどこかにある窓をぬければクラリスの所に行けるのだ。しかし、ここでひとつだけ守ってほしいことがある。それは、不二子に会った後は、誰とも話さずに西側の窓に行くことだ。

さて、今回は他の迷路で迷っている人の為にも、3階から5階までの完全MAPを載せておくので、利用してほしい。

あて先　〒160 東京都新宿区四谷1−8−14　四谷1丁目ビル6F　コンプティーク編集部「RPG&AVGお助けコーナー」係

AVG WORLD

MYSTERY 倶楽部

グレアム氏の事件簿

死を呼ぶ

いらっしゃいませ。おや、今晩もお越しになりましたか。さあ、どうぞこちらのテーブルへ。お客様、今晩はどのような料理を選ばれますか。はい、グレアム氏の事件簿を。かしこまりました。私どもといたしましても、あのコースには絶対の自信を持っております。今晩も選りすぐりの料理をお出しいたしましょう。今晩のネタは、スパイスがほどよく効いて、ミステリーのひねりぐあいもちょうどよくできております。どうぞごゆっくりお楽しみ下さいませ。

新婚そうそうのグレアム氏のもとに舞いこんだ事件とは……

ある霧の深い夜、グレアムは書斎のひじ掛け椅子にかけてひたすら考えごとをしていた。そしていきなりポンとひざを打つと、「わかったぞ！」と叫んで電話に飛びついた。「警察ですか？……アルフレッド地方検事を……ああ、グレアム・クレーマーです。目立たない車を用意して、急いでぼくの家に迎えにきてください」

「まあ、こんな真夜中にいったい何事なの？」とドアを開けたのは、美しい婦人であった。

「昨日ある国のスパイが、警察の逮捕に抵抗して射殺されたんだ。その男は暗号で書かれた手紙をもっていた。ぼくはアルフレッドさんからその暗号を解読してほしいと依頼されて、それがたった今解けたんだ。これで、そのスパイに国家機密を売り渡そうとしていた犯人をつかまえられるというわけさ」グレアムはそう言いながら、冬用の厚手コートを着こんだ。

「あなたも検事さんといっしょにおでかけになるの？」

「ああ。心配ないさ。ぼくは彼らを指図するだけだから。先に休んでいておくれ」と言ってグレアムは彼女にやさしくキスした。婦人は不安げな眼でグレアムを見あげた。「誓って夜明け前にはもどるよ、キャシー」グレアムはそういうと、霧が街灯にからみつく冷えびえとしたレンガ敷きの通りに降りていった。その後ろ姿をドアロで心配そうに見送る美しい婦人は、3カ月前にグレアムと結婚したばかりのキャシーであった。

※　　※　　※

「うーん、私にはさっぱりわけがわかりせんな。Y国のスパイが持っていたこの5枚の紙切れに、国家機密の受け渡し場所とその時刻が書かれているというんですな？」アルフレッド地方検事は紙片にじっと眼をすえたまま言っ

第四話

暗号



た。グレアムが指示したポンド街(Pond Street)へ向かう車の中である。後方にもう1台警官たちの乗った車がぴったりついている。

「ええ、ですが、正確にいうと最後のひとつの意味がわからないのです。可能性としては何通りか考えられます。受け渡しの相手の名前または偽名、あるいは認識称かもしれないし……そして合言葉……こんなところですね。いずれにせよ、相手と接触するときに言ってみるのです。その相手にまちがいなければ、なんらかの反応あるでしょうから」

※　※　※

グレアムはポンド街にはいると車のスピードを落とさせ、しばらく走ったあと道路のはしに止めるように言った。グレアムが指さしたのはコールタール塗りの古ぼけた建物で、その前面をしめている木製の大きな扉には『第3倉庫(WAREHOUSE No. 3)』と夜目にもはっきりわかる白いペンキで書かれていた。その上はアパートになっていて人が住んでいるらしく、3つある窓のすべてに明かりがついている。扉はびくともしない。グレアムたちは裏へまわった。

裏通りに面して鉄製のドアがあったが、これも鍵がかかっている。見あげるとこちらにも窓が3つあり、まだ明かりがついていた。

「検事どの、こちらに通用口があります!」と小声ながらもせいた口調で私服警官のひとりが言った。行ってみると建物の横の狭い路地に小さなドアがあった。地方検事は、Y国のスパイと年格好や顔つきが似ているというので連れてきたサイモン刑事を呼んだ。彼は50を少し過ぎたくらいの、ずんぐりした無表情な男だった。グレアムは彼にそっと耳打ちした。「……そう、ドアをひとつずつノックしてこう言うんです……」

その間にアルフレッド地方検事が私服警官たちを建物の周囲を見張る位置につけた。サイモン刑事は時刻をたしかめ、通用口にゆっくりと姿を消していった。

※　※　※

グレアムと地方検事は、通用口のドアの陰に身をひそめ、じりじりしながらサイモン刑事の合図を待った。懐中時計をのぞくと、暗号にあった時刻を10分ほど過ぎて午前1時40分(AM1:40)をまわったところだ。

突然、中から「何をするんだっ!」という声が聞こえた、と、その直後にドサッと物音がつづいた。地方検事はさっと片手をあげて物陰にひそんでいた警官たちを集め、通用口のドアを蹴りあけて飛びこんでいった。警官のひとりが懐中電灯をつけた。天井ちかくまでうず高く積みあげられた荷の下にグレアムたちが見たものは、床にたたきつけられ、血まみれになって絶命しているサイモン刑事だった。

「サイモン!」アルフレッド地方検事が叫んだ。眼をむいて天井を見上げた死体のムザンさに、グレアムは思わず口を手でおおって、視線をそらしていた。

警官たちがそんなグレアムをよく訓練された敏捷(びんしょう)さで追い抜いていった。吹き抜けからもれているうすぼんやりとした2階の廊下の光は、なにごともなかったかのように静かにまたたいていた。

イラスト/中村亮

ゲームの進め方



調査は次の９者に対する質問、あるいは協議のかたちで行います。

① １号室の住人
② ２号室の住人
③ ３号室の住人
④ ４号室の住人
⑤ ５号室の住人
⑥ ６号室の住人
⑦ 表通りで見張っていた警官
⑧ 裏通りで見張っていた警官
⑨ アルフレッド地方検事

事件の大筋は、９者に１回ずつひとわたりあたればつかめるはずです。１回目すべて終わって不明な点が残っていたら２回目をおこなってください。

全部でパラグラフは18しかありませんので、パソコンのプログラムを使わずとも簡単に楽しむことができます。パソコンを使わない場合のパラグラフ計算方法は、

１回目の質問のとき：
上に示してある番号どおりのパラグラフ

２回目以降の質問のとき：
上に示してある各人の番号＋９です。

どうです、簡単ですよね。また、プログラムを使われる方は、プログラムを走らせて、その指示に従ってプレイしてください。

５枚の手紙

```
Z M
W I
```

```
A 0 1 N 0
W H K Y 3
4 G F I R
M C R P G
D M Q 3 P
```

```
P F E V O
A M J G B
2 0 C W H
S A T O H
N X 1 R D
```

```
1 U M H A
D Y L A N
P O N D Q
F A V G B
3 S E W 0
```

```
A Z P G E
1 U E 2 T
N K R S D
C O M P T
W B R I 3
```



問　題

1. 国家機密を売り渡そうとしていた犯人はだれか？

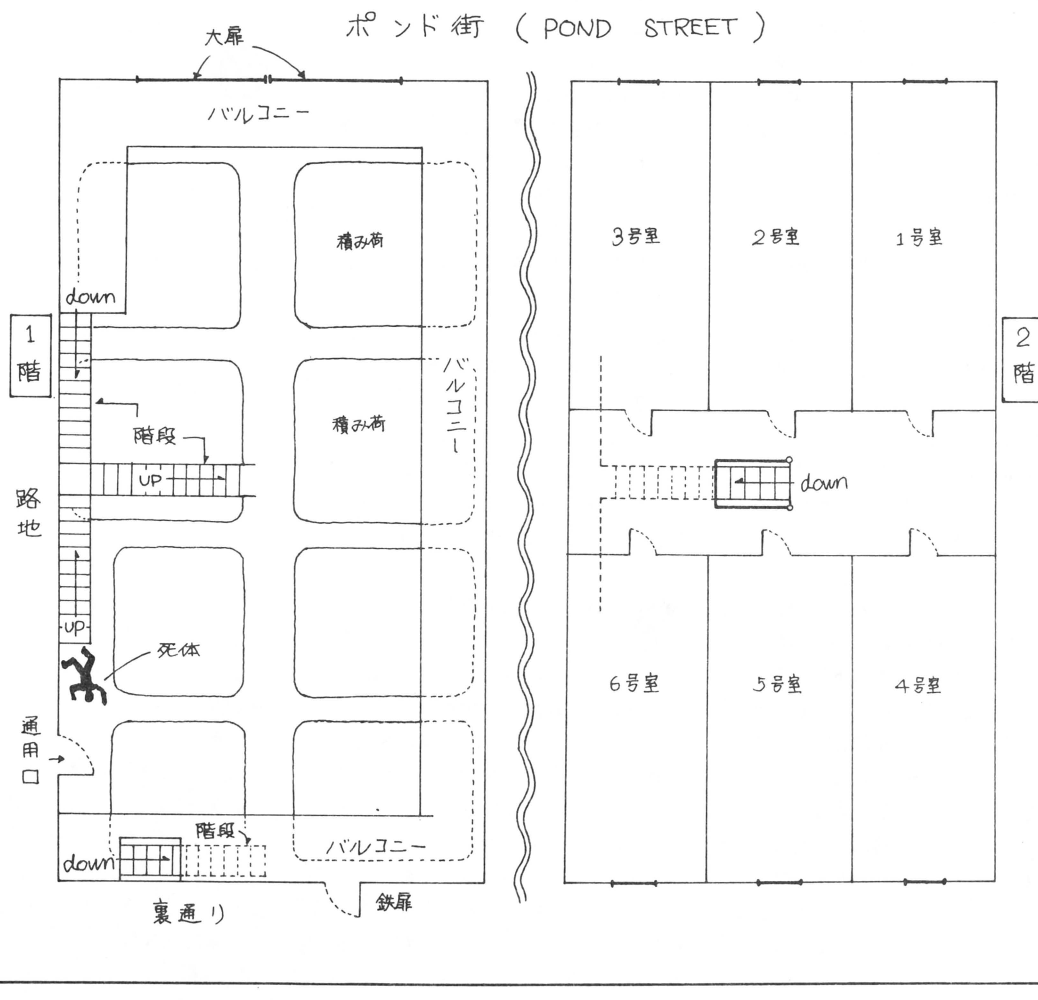
2. サイモン刑事を殺害した犯人はだれか？(1と同じでもよい)

3. グレアムはサイモン刑事に何と耳打ちしたのか？

4. サイモン刑事はなぜ殺されたのか？

5. パラグラフをいくつ読んだか？

第3倉庫(Warehouse 3)見取図



第1回目の尋問

❶ 肩に毛糸編みのショールをかけた中年の女性が顔を出した。
「主人はこの倉庫の夜警で、いま見回りに行ってるとこですよ。あたしはアン・ハイアット(Ann Hiatt)です。ええ、主人がもどってくるまで起きているので、だれかドアをたたく人がいたのは知っています。なんだか女の人の名前を呼んだみたいだったわね。聞いたことのない名前だったから、そんな人はここにはいませんよと言ってやりましたよ。そのうえあの悲鳴でしょ、うすきみわるいったらありゃしない。ほかの部屋の住人ですか？　むかいが最近越してきたウィンターという男、隣の2号室が絵かきのテイラーという青年です。廊下のななめむこうの4号室はロビンソン夫人という身寄りのないおばあさんが住んでいて、その隣の6号室はサンドラという外国人の女で、ときどき身なりのいい中年の男がかよって来るから、おめかけさんでもやってるんでしょうよ。そのむかいはグッドウィンという男が事務所のかわりに使っていて、週に一度くらいずつやってくるんですよ。今日は来てましたけど、まだいるのかしら」

❷ 顔色の悪い長身の青年が出てきた。
「警察の方ですって？　こんな真夜中にいったい何事なんですか。人が殺された？　そういえば大声やたくさんの靴音が聞こえましたね。私はずっと絵を描いていました。熱中しているとまわりの音なんかそんなに注意がいかないんですよ。ああ、申しおくれましたが、ジョージ・テイラー(George Tailor)といいます。いちおう画家ですが、一年に何回かコンクールに出品するだけで、ふだんは看板や広告の下請けをしています。今夜ですか？絵にかかりきりでしたよ。ええ、人が訪ねてきても気がつかないことが多いんです。もしかするとドアをノックした人がいたかもしれませんけど、今日は一日仕事は休みで来客の予定もなかったものですからねえ……。えっ、亡くなったのは刑事さんなんですか。そうなんですかぁ」

❸ ノックするとしばらくして電灯がついた。出てきたのは30代なかばの男で、寒い夜だというのにワイシャツ姿だった。
「殺人ですって！　いえ、まったく気づきませんでした。ええ、ノックとか声も。しばらく前からソファで仮眠していたんですよ。いつも使っているホテルが取れなかったもので。ええ、ここには2、3週間に一度くらいのわりで来ます。私はB市にあるカレドニア鉄鋼(Caledonian Iron & Steel Industry)に勤めているんですが、仕事でこちらに来ることが多いので、個人的にこの部屋を借りて仕事場に使っているんです。ああ、忘れていました。私の名前はポール・グッドウィン(Paul Goodwin)です。今夜ですか？　夜の10時着の列車で着いて食事を駅の近くですましてからここに来ました。仕事は明日ですから、休もうとしていたんですが、貿易商のウェルズさんという方が訪ねていらっしゃって、そうですね、1時過ぎまで話しこんでいかれましたね。そのあとすぐに備えてある毛布にくるまって寝てしまいました。まさか、あの方が殺されたんでは……えっ、刑事さんが階段からつき落とされた。そうですか。いいえ、あの方とのお話というのは特別なものではなかったんですが、あんな立派な人がこのような安アパートに出入りしているのがつい気になったものですから。ウェルズさんはこのむかいの部屋からいらっしゃったと言っておられましたよ。その部屋にもどられたかどうかは知りません」

❹ きちんと服装をととのえた30歳くらいの男性が戸口に現れた。
「キーストン建築事務所(Keystone Architect & Associates)に勤務しているマーカム・ウィンター(Markham Winter)です。大きな物音がしましたが、何があったんですか？　えっ、刑事さんが亡くなられたんですか。すると、さっき訪ねてきた人がその……。ええ、ノックがあって、なんだか私を呼んだようでしたので、それも親しい友人しか使わない呼び方に聞こえたものですから。でも人違いだったみたいですよ。そうですね、部屋に2、3分いらっしゃっただけですよ。私ですか？あすの朝までにこの図面を手直ししないといけないんで仕事をしていたんです。うちの事務所でこの近くに建てる公会堂の設計を請け負ったものですから、私は現場の指示をするのでここに仮住まいしているんですよ。2週間くらい前からでしょうか。ここに住んでいる人のことはほとんど知りません。ななめむかいのテイラー君は私と同じデザイン学校の出身だというので、二、三度口をきいたことがあります。そういえば、今夜来客があったんじゃないかな。夕方、私のところからお茶の道具を借りていきましたから。あとは、5号室のおばあさんですね。いろいろ親切にしてくれますけど、なんだかんだと少々うるさく言うんで閉口してますよ。ひとりで寂しいのでしょうね」

❺ 17、8歳の長い髪をたらした娘が戸口に現れた。
「えっ、警察ですか。おばあさんなら、ベッドに入ったところですけど、なにか？　私は、あの……」娘が口ごもっていると、そのうしろから60過ぎの老婆が出てきた。
「この子はエミリー(Emily)といって私の孫ですよ。昨日からここに泊まっているんです。私はダイアン・ロビンソン(Dian Robinson)。3年前にここがアパートになってから夫といっしょに住んでいましたが、去年夫が亡くなったんです。ええ、今夜はずっとエミリーといっしょにいました。もう寝ておりましたが、だれかノックする音が聞こえたんで起きたんです。でも、なにしろ真夜中でうす気味悪かったものですから、ドアは開けませんでした。足音が遠ざかってからもしばらくドアに耳を当てていると、何か言い争うような声がして大きな物音がしました。そして下で何人ものひとの声がするものですから、もう恐ろしくて、カギをかけてベッドに入っていたんですよ。こんなぶっそうなところはありませんよ。管理人夫婦は不親切だし、隣の2号室の男は夜通しなにやらやっている

し、反対隣は商売女らしいし……。そういえば、今夜も男が来てますよ。そのむかいの部屋だって、人がいるのかいないのか、たまにしか人の気配がしないんです。でも、どうして警察がこんなに早く来たんです？　えっ、さっきの人は刑事さんなんですって。こ、殺された？というと、その方は亡くなられたんですか……」そう言うなり、老婆はうーんとうなって気絶してしまった。

6　ドアをノックすると燃えるような赤毛の女が顔を出した。素肌の上に薄物をはおっただけのあられもない姿だ。

「どなた？　えっ、警察。いまごろ何の用ですか。ここで人が殺されたんですって？　いいえ、気がつきませんでしたよ。ノックの音？……さあ、もう寝てましたから」「ちょっとお話をうかがいたいんですが、部屋に入れていただけませんか？」とグレアムは言い、ドアを引こうとした。だが、女は力をこめて取っ手を離そうとしない。「こまります。女の部屋ですよ。警察だって失礼でしょ。明日の朝にしてください！」

「サンディー、いいから入ってもらいなさい。警察の方、ただちょっと人前に出られる格好じゃないんで、5分ほど待っていただけますかな？」

10分たってグレアムたちが入っていくと、男も女もすでにきちんと着替えを終わっていた。男は50歳くらいで、一目で上等とわかる服装をしていた。

「私はフランク・ウェルズ(Frank Wells)。ヘインズ&ヘインズ貿易会社(Haynes & Haynes Trading Co.)の副社長(Vice-president)をしています。お聞きなりたいことというのは、今夜のわれわれの行動、気がついたこと、そんなところですかな？　えっ、ここに来た理由も。ハハハ、手厳しいですな。つまりここにいる女性、サンドラ・ロペス(Sandra Lopez)は私の親しいお友だちでして、劇をひとつ観たあと、黒いからす亭(Black Crow Inn)で食事しました。ここに着いたのは12時少し前でしたね。めずらしくむかいのグッドウィンさんの部屋に電灯がついていたものですから、おじゃましてお話しました。こちらにもどって来たのは1時15分くらいでしたな。彼はカレドニア鉄鋼に雇われている鉱山技師(mine engineer)でしてね。以前から見知ってはいたんですが、先日この廊下で偶然顔を合わせものですから、お近づきになっておきたいと思っていたところなんですよ。いや、特別の話というわけじゃありません。私どもの商売柄、いろいろなところにつながりを作っておくのは、いわば習性のようなものでして……。そういえば、私がこちらの部屋にもどるとき、管理人さんが階段をおりていきましたね。よろしければ、私はこのへんで引き取らせていただきたいんですが。明日はずっと会社におりますから、ご用はそちらへお願いいたします。くれぐれも家のほうには……」と言ってウェルズはにやりと笑った。

「ロペスさんは？」とグレアムは赤毛の女性をふりかえった。

「いいえ、私はとくに気づいたことはありません」

「では失礼」と言って手をあげると、ウェルズは部屋を出ていこうとした。

「ウェルズさん、それはこまります。一応、容疑者のおひとりということになりますのでね」と地方検事が言った。「ここでまずいのでしたら、近くのホテルを用意をさせますから、そちらにお移りください」

7　「サイモン刑事からの合図はどの部屋からもありませんでした。あったとしたら裏側の部屋でしょう。私は1時20分から見張っていましたが、検事どのに呼ばれたときに人影が見えていたのは1号室ですね。ええ、カーテンごしでしたが、10分くらい前からずっと。おそらく窓際の椅子にでも座っていたんでしょう。2、3号室にも人影がありましたが、断続的でしたし、3号室は1時半前に明かりが消えました。私が気がついたのはそれくらいですが、いっしょに持ち場にいたヘンダーソンが何か見ているかもしれません。彼はいま本庁に連絡にいっています。もうじきもどって来ると思いますが」

8　「検事どの。合図があって建物に踏みこもうとしたところ、裏の扉から出てきた人物を捕えました。本人はこの倉庫の夜警だと申したてておりますが」

引きたてられた50がらみの男は、警官たちの手を乱暴に振り切った。「わしはここの夜警で、アパートの管理人もかねているジェームズ・ハイアット(James Hiatt)という者だ。この倉庫の持ち主のリバプール汽船(Liverpools Steamship Co.)という輸送会社にやとわれて、かれこれ10年になる。夜中に3回見まわることになっとるんで、その最中だったんじゃ。経路？　上の部屋から降りてきて、下をすべて調べ、通用口の階段の途中からバルコニーを一周したあと、裏口から出て鍵をかける。最後に表の扉の錠を確認してまた通用口にもどる。これが順路だ。今夜は1時20分くらいに部屋を出た。1階の荷物を調べはじめたあたりで人が階段を昇っていくのが聞こえたな。ああ、それが刑事さんかい。あっちこっちうろついてたようだが、わしはそのまま見まわりをつづけて裏口を出ようとしたときに階段で声と物音がした……。アパートの住人のほうなら、わしはあんまり責任は持てんぞ。2階はもともとリバプール汽船の支所だったんだが、3年ほど前に手狭になってほかに移り、わしら夫婦のいる1号室以外の部屋をアパートに改造したんじゃ。ごらんの通りの古い倉庫だから、入ってくるのはみんな貧乏人か怪しげなやつばかりだ。身元だってはっきりせんよ。ごたごたが起きたのもこれが初めてじゃないしな」

ハイアットは残ったところを見まわってから部屋にもどるようすだ。

ほかには？　という問いに、その警官は思いだそうとするように天井をにらんだ。

「ええーと、6号室の明かりは見張りについたあとすぐに消えました。あと、たしか4号室の人影はあちらこちらと動きながらつねに見えていたと思います」

9 検事はサイモン刑事の遺体のかたわらに立ち、にがにがしげな表情でパイプに火をつけた。「検死官を呼ばないといけないな。だが、死因は明らかだ。後頭部をしたたか打ちつけている。ここの2階はふつうの家屋ならゆうに3階分の高さだ。そこから突き落されたとなれば、おそらく彼は痛みを感じるひまさえなかっただろう」

検事は鉄製の階段にかがみこみ、踏み板のあちらこちらをライターで照らした。「サイモン刑事の頭髪が階段のおれ曲がるところの段にこびりついている。まずここに一撃して、そのまま頭を打ちつづけながらずるずる落ちたんだ。下にいくにつれて血痕が大きくなっているからな……。サイモン刑事はなかなか慎重な男だった。射殺されたスパイは3日前に入国したばかりで、犯人がスパイと面識があった可能性はないし、そう簡単に正体を見破られてしまうようなミスをするとは考えられんが……」検事は、階段の手すりにもたれてつぶやいた。

「ええ。彼がぼくの指示どおりに行動したとすれば、正体がばれるとしても犯人の部屋で具体的な取引の話にはいってからになったはずですね。それに、サイモン刑事には犯人の部屋に入ったら、すぐに窓ぎわでタバコに火をつけるふりをしてライターをかざして合図をするようにと打ち合わせてあったし」

「そうだ、君は彼になんと耳打ちしたんだね？」

「ああ、それなら『目印になるようなものがどこにもなかったら、部屋をひとつひとつ回ってあの暗号にあった言葉を言ってみるように』と言っただけですよ。暗号を解くカギは、4つの文字が書きつけられた紙にあります。Z、M、W、I……ですが、これはあとの4枚の文字シートを読むためのヒントで、1文字がどれか1枚と対応しているんです。いままでにわかっていることをあてはめてみればすぐに解けますよ」



第2回目の尋問

10 部屋にもどっていたジェームズ・ハイアットが出てきた。
「まだ何か用かな。3時と6時に3時間ごとの定時の見まわりがあるんで、少し寝とかにゃならんのだ」
「定時？　すると、今夜は12時に見まわることになっていたんですね」
「そうだ。女房のやつが居眠りしちまいやがってな。おれを起こさなかったのさ」アルコールでも少し入ったらしく、ハイアットはさっきよりも話がしやすそうだ「あわててドアを出ると、赤毛のあばずれの部屋に旦那が入っていくとこだった。へっ、まったくいいご身分だぜ。どの部屋からだって？　そうさな、3号室のドアの閉まる音がしたから、そこにいたんだろうよ。それから、となりの貧乏絵かきの部屋でも何か話してる声がしたな。かん高い声もしたから、あいつも女を連れこんでたにちげえねえ。どいつもこいつもいい気なもんだ」

11 ドアの前に立つと、中から女性の声が聞こえてきた。グレアムはノックしかかった手をおろして聞き耳をたてた。
「……でも、お父さんはいずれ君を連れもどしに来るにちがいないんだ。警察の調べが進めば、君の素性もわかって家に連絡するだろうし……」
「イヤッ。あたしはもどらないわ。あれとこれとは違うもの。あなたがそんなにいくじなしだとは思わなかったわ」
「待て、エミー！」
その声と同時にグレアムの目の前でいきおいよくドアが開き、さっきロビンソン未亡人の部屋にいた娘が飛びだしてきた。
「ちょっと待ってください。今ドアの外にもれ聞こえたんですが、どうもさっきの証言と食い違う点があるようですね」とグレアムは言った。
「すみません。この子はぼくの恋人で、名前はエミリー・ローレンス (Emily Lawrence) です。家はウェイマス街 (Waymouth Street) にあります。実は、エミリーは家出してきたんです。ぼくは家にもどるように言ったんですが、聞き入れないものですから、ロビンソンさんに事情を話して今晩だけ泊めてくれるようにお願いしたんです。エミリーのお父さんはぼくのこのアパートも知っているし、いまにも現れるかもしれないんだ……それなのに彼女はこの部屋に泊るってきかないんです」
「パパが来たなら、あたしたちのことを認めてもらうだけだわ」
「そんな強引なことはできやしないよ。君のお父さんには恩になっているんだ」

12 ノックすると、しばらくしてドアが開いた。
「なんでしょう？　気がついたことですか。うーん、そうですね。そういえば、寝入りはなに隣のドアがバタンと閉まった音がしたようです。さっき申しあげなかったのは、その、刑事さんが階段から落ちた音だと思ったものですから。ええ、私はまだこの建物の造りになれていないので、はっきりしないところがいろいろあるんですよ」

13 ウィンターは腕まくりをして定規を持って現れた。
「ああ、さっきの呼び名のことですか。田舎の学校でぼくと同姓同名の者がいたものですから、そんなふうに呼ばれていたわけなんです。ええ、ファーストネームとミドルネームの頭文字だけで言うんです。私のミドル・ネームはエリオット (Eliot) なんですよ。ところで犯人はあがったんですか？　殺人犯と同じ屋根の下にいるなんてぞっとしませんからね。まあ、眠気ざましにはなりますが……」

14 ドアがわずかに開いていた。ノックをしたが返事がない。中は明かりがつけっぱなしになっている。そっと入っていくと老婆が長椅子に横たわっていた。
「あっ、刑事さんですか」老婆は気がついて目を開いた。
「ぼくは地方検事の手伝いをしている私立探偵です。起こしてしまってすみません。もう少し聞きたいことがあったものですから」
「エミーは……あっ、いえエミリーはテイラーさんのところに行ったのね」
「あの絵かきの青年ですか？」
「ええ。さきほどは嘘をついてしまいました。あのふたりは駆け落ちすることになっていたんですよ。エミリーが話してくれましたの。『明日の朝には遠くに行ってしまうの……』って、それはうれしそうに言うものですから。なんとか今夜一晩だけかくまってあげようと思ったんですが。でもこんな騒ぎがおきてしまっては、嘘をついているわけにはいかないし、逃げだせばあらぬ疑いがかかってしまうし……探偵さん、もし朝までに犯人が見つかれば、あのふたりは見逃してもらえるんでしょうかね？」
「さあ。彼らが犯人でないとしても、女性のほうはまだ未成年のようですから、それはむずかしいでしょうね」
「そうですか……」

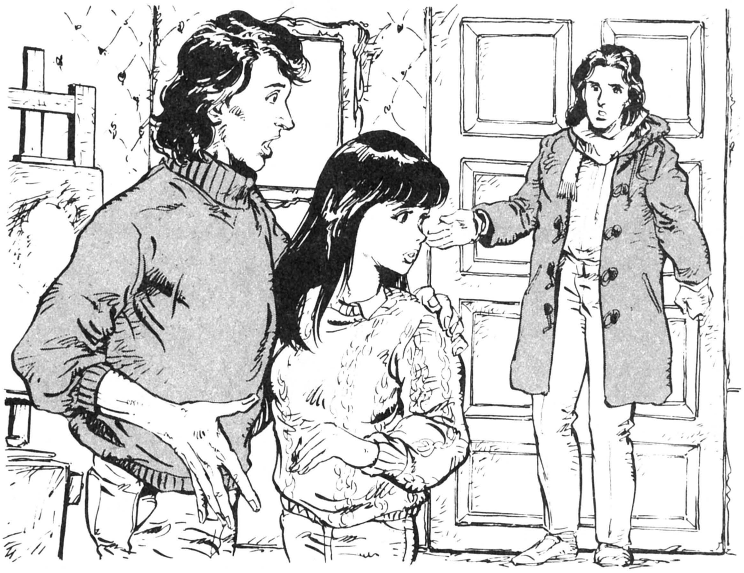
15 「なあに、まだ用なの」と女が言った。片手にブランデーグラスを持っている。「ウェルズさんなら帰ったわよ。あたし？　そうね、あの人によけいなことは言うんじゃないっていわれたから黙ってたけど、べつに言いたいこともなかったわ。あの人の言ったことはみんな本当よ。ただ、気取りが気取りじゃなかっただけでね。どういう意味かって？　つまりねえ、最近はあたしが目的でかよって来るんじゃなくて、どうにかしてむかいの男と接触しようとしてたってことよ。まあ、男性の機能がもうだいぶいかれてるから、かわりに商売でもうけることで満足したいのよ。あわれなものよねえ。今夜だって事件が起きてベッドに入らなくてすんで安心したにちがいないわ。むかいの男ともつながりができたようだし、もうここへ来ないかもしれないわね。また新しい相手をさがさないとね」

16 「ヘンダーソンです。本庁に報告に行ってまいりました。あっ、見張っていたときのことですか。ちょっと待ってください、メモしてありますから」と言ってヘンダーソンは手帳を取りだした。
「ええと、事件が起きる直前のことですが、2号室の窓にふたつの人影が同時に現れました。背の高い男性と髪の長い女性と思われます。4号室の窓に

は１時半と35分にだれかが外をうかがっているようでした」
「うかがっていた？　明かりが消えていたはずなのに、どうしてわかったんですか？」とグレアムが聞きかえした。
「消える前にもやっぱり一度外をうかがったんですよ。そのときカーテンの陰に身を隠しながら、カーテンのはしをめくるようにしたんですが、それと同じようにカーテンが動いたんです。表通りは街灯がありますから、少し注意していればはっきり見えました」
「ふむ、ヘンダーソンといったね。君はなかなか鋭い目をしているよ」ほめられた若い警官はうれしそうににっこりと笑った。

17「あの管理人にかまけていたものですから、ほかにはとくに。ええ、管理人といっしょに回りましたが、裏口も表口もぴったり閉まっていて人の出入りした形跡はありませんでした」

18「全員のリストを作って本庁に照会する手続きを取ったよ。遅くとも今日の昼までには人物の素性はわかるだろう。初めからこういう手順を踏めばよかった。功をあせりすぎたかもしれんな」とアルフレッド地方検事は言った。
「すみません。ぼくが急がせたばっかりに……」
「いや、そんなつもりで言ったんじゃないよ。暗号の解読をせかしたのはこの私なんだ。君が気に病むことはない。それより、そろそろ謎解きを聞かせてもらえないかね？」
「もうちょっとのところです。人物照会を待たなければならないようなことはないと思いますが」とグレアムは言った。
「そのことはもちろんだが、私の言ってるのは例の暗号の解き方のことだよ」
「なんだ、そんなことですか。あれは、いいですか、４つの文字を『文字』だと考えてはいけないんです。たんなる『形』です。その形にシートをなぞっていけばいいんですよ。つまりこうすれば」



プログラム

```
100 REM========================================
110 REM             MYSTERY CLUB NO.4
120 REM========================================
130 CLEAR:DIM A(9)
140 PRINT "1:1ｺﾞｳｼﾂ       2:2ｺﾞｳｼﾂ        3:3ｺﾞｳｼﾂ
150 PRINT "4:4ｺﾞｳｼﾂ       5:5ｺﾞｳｼﾂ        6:6ｺﾞｳｼﾂ
160 PRINT "7:ｵﾓﾃ ﾉ ｹｲｶﾝ 8:ｳﾗ ﾉ ｹｲｶﾝ   9:ｱﾙﾌﾚｯﾄﾞ
170 INPUT "ﾀﾞﾚﾆ ﾀｽﾞﾈﾏｽｶ?(1-9)";Q
180 IF Q<1 OR Q>9 THEN 170
190 A(Q)=A(Q)+1
200 IF A(Q)=1 THEN A=0 ELSE A=9
210 B=Q+A:C=C+1
220 PRINT "ﾊﾟﾗｸﾞﾗﾌ";B;"ｦ ﾖﾝﾃﾞｸﾀﾞｻｲ"
230 PRINT "ｹﾞﾝｻﾞｲﾉ ﾊﾟﾗｸﾞﾗﾌｽｳﾊ";C
240 GOTO 140
```

遅すぎた依頼 第二話

解答編



キャシー、この事件は一見複雑そうに見えるけれども、実に単純な殺人事件なんだ。別々の殺人事件が2つ、同様の凶器を用いて行われ、しかも2人の被害者同士に密接なつながりがあったばかりに、事件を複雑なものにしているんだ。

まずは、第1の殺人、スミス氏の殺害をみてみよう。スミス氏は22口径のピストルを至近距離で射たれ即死している。しかも弾丸は一発。そもそも22口径の銃は、弾込式で連発ができないから、それこそ目の前で射ったに違いない。また、22口径の銃は女性にも護身用として出回っているし、彼は事件当日、しばらく前からつきあっていた女性とつれだっていたこともわかっている。結論を言ってしまおう。スミス氏を殺害したのはレミアだ。彼女は22口径の銃を持っており、手製のサイレンサーとともに持ち歩いている。いくら夜といっても、人通りが完全になくなるとは限らないので、新聞記事のように犯人が死体をひきずってきたと考えるのもおかしいしね。むろん、動機は父の復しゅうだろう。そして、彼女は次の目標として、当然バジル氏を狙っていたと思われるけど、結局マーク・ウォルシュに先を越されたというわけだ。むろん、彼以外に真犯人がいる可能性がなかったわけじゃない。しかし、妻の浮気の相手がバジル氏だったこと。彼が会社を休んでいる間、妻には出張と偽わっていたこと、彼がピストルのマニアで、22口径のピストルをいくつも持っていたこと、そしてバジル氏が2度撃たれたこと（1度は当たらなくても）。これらから考えて僕はマーク・ウォルシュが犯人だと確信したわけさ。実際、彼を問いただしてみたら、やはりそのとおりだったがね。僕が彼を訪ねた時には、すでに自首する用意ができていたようだったよ。

さあ、もうこれくらいにしようよキャシー。秋の夜は長いといっても、僕らにとってはね……

そして、グレアムのアパートの灯が消えた。

正解者発表

今回は、少し難しかったようでございますね。完全な正解者は3名だけでした。おしいかたも2人おられました。このかたたちはレミアとマークを共犯にしていて、スミス氏の殺害はレミアひとりでやったとしています。たいへんおしいのですが、マークとレミアの間の関係がはっきりしていませんので、残念ながらまちがいとさせていただきます。また、正解者のうち1名は無記名でしたので失格。

したがって、今回の正解者は、

東京都	森木	和也	様
神奈川県	南	善久	様

の2名とさせていただきます。

みなさん、もっとがんばって下さいまし。

解答の募集

今回の「グレアム氏の事件簿——第四話　死を呼ぶ暗号」はいかがでしたか？　題名にあるとおり暗号などが出てきて、少し難しかったかもしれませんね。いや、そんなことはない。そうでしょうとも、当ミステリー倶楽部では、そんなみなさまからの解答を募集しています。今回の事件では5つの質問をさせていただきました。おわかりになったかたは、感想もそえて解答をお送りください。またオリジナルのシナリオも募集しておりますので、自信のある方はふるってお送りください。

ハガキの送り先は、〒160 東京都新宿区四谷1—8—14　四谷一丁目ビル6Ｆ　コンプティーク編集部「ミステリー倶楽部」係まで。正解者には、抽選で5名に、コンプティーク特製の冬でも着れるＴシャツをプレゼントしますので、ふるって解答をお送りください。また、作者の先生にもはげましのおたよりを待っています。



誌上体験アドベンチャー
ADVENTURE



連載その16　先江 進

読上体験ＡＶＧも、いろいろ新しい手法を取り入れてきた。ブラインドコマンド、ショートショート特集、ハイレゾタイプＡＶＧ…と。そして今回は、ストーリー主体型ＡＶＧの登場で、誌上体験ＡＶＧはさらにパワーアップするのだ。

殺人物体 AXIRON（アキシロン） Part 1

「ピッ、ピッ」ビーパーが鳴った。

そのときトミーは、スペースライナーで宇宙飛行シミュレーション訓練を行なっていた。着陸体勢にはいっていたので、ビーパーにかまわず、プレイをつづけた。気が散ったためか、もう少しというところでオーバーランしてしまい、コンピュータの中でスペースライナーを壊してしまった。

「ちくしょう！」

彼はシミュレーションプログラムを終了して、通信プログラムを呼び出した。パスワードをキーインすると、勢いよくメッセージが表われた。

！緊急指令！
ＡＸＩＲＯＮに関する情報がソビエトに漏れ、すでにソビエトがＡＸＩＲＯＮを奪取すべく、ガイアス星に向かっている。情報ファイルＳ３１４５２を参照し、必要な情報を得たのち、ＡＸＩＲＯＮがソビエトの手に渡ることを阻止するべく行動を開始せよ。なお、Ｓ３１４５２の情報は、いちどプリントアウトされると、自動的に抹消される。
―PUSH RETURN―

トミーの体と頭脳はすぐに状況に反応し、任務に向かう緊張感がみなぎってきた。AXIRONのことは聞いたことはないが、Ｓコード情報は極秘事項なのだ。よほどAXIRONが重要な物に違いない。さっそく情報をプリントアウトしよう。リターンキーを押すと、メニュー画面になった。

１．ローカルコミュニケーション
２．ラーニングシステム
３．スペースライナーシミュレーション
４．ロールプレイイング
５．情報検索
Input（１―５）
■

―○ヲ　オス←①

ＯＫ。画面が変わった。

Code Number？
■

―○○○○○○ヲ　オス←②

ＯＫ。画面がクリアされて、カーソルが点滅している。

―ガメンヲ　ミル

ＯＫ。なんにも表示されていない。

―プリンターヲ　ミル

ＯＫ。ＮＥＣのＰＲ―201　だ。

―○○○○○○　○○○○○　○○○←③

ＯＫ。AXIRONに関する情報がどんどん打ち出されてゆく。プリントが終了すると、ふたたびメニュー画面になった。

トミーはプリントアウトされたAXIRONの情報を読んで、とてつもない任務が与えられたことを知った。AXIRONは1990年代に発明された物質で、空気に触れた瞬間に強力な破壊光線に変わり、それを目に受けた生物は、一瞬にして死んでしまうのだ。その光線が空中に拡散してゆく３、４秒のあいだ、その光を見ないようにしていれば、まったく被害はうけないのだという。その AXIRON の唯一の試作サンプルが、ガイアス星の自由の丘にある洞窟に封じこめられたのだ。しかし2105年の今日まで、人類はその危険な物質を使わずに、いちおう平和を保ち続けている。

トミーは、「タスクＸ」と呼ばれる特殊任務にのみたずさわる秘密組織の一員であり、毎日の仕事といえば、あらゆる訓練の連続であった。アスレチックでは、走行、跳躍、ウェートリフティング、そしてコンピュータ相手には、フライトシミュレーションやロールプレイング形式の頭脳トレーニングに明けくれていた。

トミーはただちに行動を開始した。色々な小道具の入ったバッグを持ち、部屋を出た。長い廊下には、いくつもトミーの部屋と同じようなドアが並んでいる。そこをかけぬけながら、心の中でつぶやいた。「これだけのタスクＸの中からボクが選ばれたんだ。絶対に

AXIRONをソ連の手には渡さないぞ」。

突きあたりの部屋までやってくると、トミーはドアに手を当てた。指紋認識装置が埋めこまれているのだ。ドアは自動的に開いた。そこにはスペースライナーが置かれていた。30mの滑走路が室内にあり、その先端から外へ通じる出口にはシャッターがおりている。トミーはヘルメットをかぶり、運転用の手袋をはめた。

—スペースライナーニ　ノル

ＯＫ。

—バッグヲ　オク

ＯＫ。

—マワリヲ　ミル

そこには、赤、青、緑、黄、白のボタン、ハンドル、アクセレーター、ブレーキがある。

—アカイボタンヲ　オス

なにも起こらない。

—アオイボタンヲ　オス

なにも起こらない。

●すべてのボタンやなにかをひとつずつ試してみたが、どれも反応しなかった。うーむ。トミー自身はすでに操縦法を知っているはずなのに、トミーの役を演ずるゲームプレイヤーにはわかっていない。このへんがＡＶＧの矛盾なのだが、いまはそんなことに文句をいってる場合じゃない。それ急げ、あそこへ。

—○○○○　○○○　○○←④

ＯＫ。ここにはコンピューターがある。

—○○　○○←⑤

ＯＫ。画面が変わった。

＊フライトシミュレーション＊
〈ボタンの操作〉
白と青＝エンジン点火
白と黄＝エンジン停止
緑と青＝シャッター開ける
緑と黄＝シャッター閉じる
緑と白＝スローフライト
赤と青＝ビーム砲発射
フライト訓練しますか？(Y OR N)
■

—Nヲ　オス

ＯＫ。

●ここは緊急事態なんだから、訓練なんかやっているヒマはない。操作方法さえ分かればそれでいいのだ。

—ヘヤヲ　デル

ＯＫ。長い廊下に出た。

—ヒガシヘ　ユク

ＯＫ。突きあたりのドアの前にきた。

—ドアヲ　アケル

なにも起こらない。

—ドアヲ　オス

なにも起こらない。

—ドアニ　テヲ　アテル

なにも起こらない。

●とここで、私はまえのストーリー部分を読み返してみた。なんだ、そんなことだったのか。もういちど廊下の突きあたりのドアの前まで行って、



—○○○○○　○○←⑥

ＯＫ。

—○○○　○○　○○○←⑦

ＯＫ。ドアが開いた。

—スペースライナーニ　ノル

ＯＫ。

—エンジンヲ　テンカスル

ＯＫ。白と青のボタンを押して、エンジンを点火させた。

—アクセレーターヲ　アゲル

ＯＫ。機体はすぐに動き出した。

「グワーン！」機体はシャッターに激突して、大破した。

GAME OVER

●はっはっ、アサハカな私。シャッターを開けとかなくちゃダメだったね。始めからやりなおし、っと。そして無事、スペースライナーを飛ばすことができたのだ。

数分もすると、もう地球全体が丸い球体に見えるようになり、その丸がどんどん小さくなってゆく。１時間経過したころ、燃料メーターが警告音を発っし始めたが、トミーはもう数分で無人宇宙ステーションがあるのを知っていた。緑と白のボタンを押すとスローフライトになった。目の前に巨大な宇宙ステーションがせまってきた。緑と青のボタンを押すと、ステーションのシャッターが開いた。うまく着陸させると、トミーはすぐに燃料補給にとりかかった。満タンになったのを確認するため、計器類を見たとき、バッテリー警告ランプがついていることに気づいた。と同時にフライトシミュレーション訓練で、バッテリー交換の練習などやっていないことを思い出した。

「まいったな。ステーションの中にバッテリーはあるかな。見つけてこなくっちゃ」

トミーは広大なステーションの中をめぐり、ようやく「補給庫」と書かれた部屋にやってきた。中には色々な部品があったが、いくら探してもバッテリーは見あたらない。ただし、柱のひとつにコンセントがあったのに気づいた。

急いでスペースライナーにかけもどり、コックピットの下にあるバッテリーボックスからバッテリーをぬいた。だがしかし、バッテリー自体にはプラグはついていない。

「ああ、どうすればいいんだ」

宿　題　Ａ

バッテリー交換の訓練をやっていなかったトミーは、ここでトラブってしまったのだが、あんがいかんたんに解決できるのだ。
とにかく、
—○○○○　○○○←⑧
とすれば、バッテリー補充用の器具が見つかり、それですぐに解決するのだ。

バッテリーを補充することに成功したトミーは、ふたたびガイアス星へ向かって飛行を続けた。ソ連はすでにガイアス星に着いているのだろうか。自由の丘のことも知っているのだろうか。がんばれトミー。　（次号に続く）

今回の正解

1. 5ヲ　オス
2. S31452　ヲ　オス
3. プリンターノ　スイッチヲ　イレル
4. トミーノ　ヘヤヘ　ユク
5. 3ヲ　オス
6. テブクロヲ　ヌグ
7. ドアニ　テヲ　アテル

誌上体験アドベンチャー　《9月号》

ゴーストゾーン

解決編

真夏の夜をホラーＡＶＧで楽しんでもらえたかな？　このコマンドがわからないと、キミは死の世界へいってしまうことになるんだよ。

さて、ブラインドコマンド10の正解は――**フタヲ　オス**――でした。ネ、答は簡単でしょ。このように同じコマンドを何回かくりかえせば、クリアできるというトリックは、パソコンのＡＶＧでもよくあるトリックなんだ。それを今回は誌上アドベンチャーに応用したというわけ。

正解率は９割といったところかな。ここで不正解だけど、とても面白かった答を紹介しよう。「フタヲ　オス→フタヲ　ヒク→フタヲ　オス」といった3連続コマンドを書いてきた大阪の大西君！“押してダメなら、引いてみな”の発想、笑いましたよ。

さて、今回のプレゼント当選者は、東京都町田市の滝口聡君、神奈川県川崎市の山下一君、大阪府吹田市の山倉ちづるさん、他２名でした。コンプティークのオリジナルＴシャツを送ります。多数の応募、ほんとにありがとう。これからも、どんどん応募を待ってますよ。



宿題と応募方法

今回の宿題も２つ。応募者の中から正解者には、抽選で５名の人にコンプティークのオリジナルＴシャツをプレゼントするからね。なお、10月号の解決編は12月号で、今号の解決編は１月号にて発表します。

宿題A

ブラインドコマンド⑧を答えてくれ。

こんなところでつまずいているようではダメだぞ。まだまだトミーが最終目的にたどりつくまでには、いっぱい難関が待ちうけているんだから。ということで、よ〜く始めから一語一句を注意して読みなおしてくれ。正解を待ってますよ。

宿題B

今回も前号につづき、キミのつくったショートショートのアドベンチャーを募集します。400字前後の作品で、答、そしてキミのコメントもつけて応募してくれ。前号のように、また優れた応募作品をまとめて発表しますよ。





VOL.4

ザ・リンクスで輪を作ろう!

●MSX専用のパソコン通信『ザ・リンクス』で友だちの輪を広げよう!
●カラーの画面がぼくたちの通信意欲をシゲキしているゾ!!



MSX専用「ザ・リンクス」はひと味違うパソコンネット

MSX+MSX専用モデムが必要な「リンクス」

ＭＳＸパソコン専用のパソコンネットで、本拠地は京都。通信ソフト内蔵の専用モデムがあって、各社にさきがけ、すでに有料サービス実施中――こう書けば、もうピンとくる人もいるだろう。そう今回は日本テレネットという会社が運営するＭＳＸ専用パソコンネット「ザ・リンクス」を紹介しよう。

「なぜ変わっているか？」これは、とても一口では説明できない。今まで紹介してきたＥＹＥ―ＮＥＴとかＰＣ―ＶＡＮに慣れている人がはじめて「リンクス」を使うと「これがパソコン通信？」って一瞬とまどうことうけあいのネットワークなのだ。順を追って、「ひと味違うパソコンネット」の内容を紹介しよう。

まず始めに、「リンクス」をきわだたせている点は、ＭＳＸの専用ネットワークであることだ。

これまでに紹介したネットワークは、どれも相手のパソコンの種類をとくに決めていなかった。ＰＣ―ＶＡＮだって、日本電気製のパソコンの方がアクセスしやすいというだけで、他のメーカーのパソコンでもアクセスできた。ところが、今回紹介する「リンクス」は、ＭＳＸ専用。他のパソコンではアクセスできない。

第一、使うモデムが「リンクス」専用の「ザ・リンクスモデム」(29800円)で、ＭＳＸ用のものしか用意されていないのだ。このモデムに通信ソフトも内蔵されているから、他のパソコンじゃ、どんなきまりで通信しているのかを解読でもしないかぎりアクセスのしようがない。この記事を読んでどうしても「リンクス」を使ってみたくなった人は、なんとかＭＳＸと専用モデムを手に入れるしかない。

まだＭＳＸを持っていない人は、これから「リンクス」の使い方を順に説明するから、せめてこの「リンクス」の雰囲気だけでも味わってほしい。

まず、最初はアクセス前の準備だ。普通ならここで、通信パラメーターの設定なんかを説明するんだけど、今回は、なにせ通信ソフト内蔵の専用モデムを使うから、なーんも気にすることはない。いきなりソフトを動かす。

イラスト／中山蛙

ゲートウエイ ユーザーのリクエストに従い、コンピュータＡが、別のコンピュータＢに接続すること。この時最初に呼び出されたコンピュータＡはユーザーとＢとの通信の中継だけを行う。

リンクスモデムは専用通信ソフト＋αの機能内蔵

ソフト内蔵のモデムを、ＭＳＸのゲームカートリッジを入れるところに、差しこむ。電源ＯＮ。例のＭＳＸパソコンの画面の次に、「リンクス」の最初の画面がでる。ここはまだオフラインの状態。ここで、３つの選択ができるようになっている。まず最初が「リンクス」につなぐ準備関係、２番目がこのリンクスモデムを使ったＭＳＸパソコン同士の通信、３番目がBASICにもどるためのものだ。(２番目のリンクスモデム同士の通信は相手がいなかったので使ってみなかった。確認できずゴメン)

「リンクス」につなぐには「１」を選んで「Ｆ１」をキー押す。(「リンクス」では、条件の設定がＯＫならばいつでも「Ｆ１」を押す。このへんはシンプルでおぼえやすい)

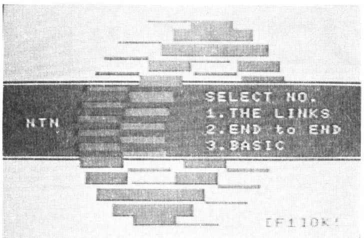
「Ｆ１」キーを押すと、ＩＤやパスワードを入れる画面になる。ここにＩＤとパスワードを入れた後、３つの選択ができる。「１」は、「リンクス」につなぐ、「２」は電子メールをかく、「３」ならすでに受信済みのソフトを使うというものだ。２と３について、もう少し説明しておこう。

「リンクス」のモデムには、専用の通信ソフトが内蔵されているって前に書いたよね。実は、このソフト、通信の機能だけでなく、オマケがついている。一つは、このメールを書く機能だ。この機能を使えば電話を「リンクス」にかける前に、メールを書いてテープやフロッピーにセーブしておくことができる。「リンクス」につないでから、メールを書くより、このデータをロードしたほうが、時間が節約できるし、間違いも少ないというわけだ。

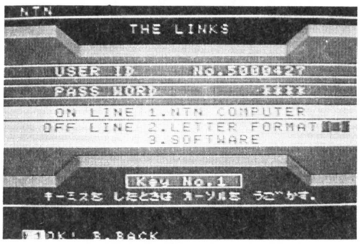
後でくわしく書くけど「リンクス」では、手紙やメッセージの他に市販のプログラムを電話を使って割安に買うことができる。「３」は、こうやって買ったソフトを後で使う時のための機能だ。

ＩＤやパスワードをちゃんと書いたらまた「Ｆ１」を押す。画面はキミが電話をかけるのを待つ状態になる。ここで電話をかけてピーというキャリー音が聞きえたら、また「Ｆ１」キーを押す（実は僕はここがあまり気に入っていない。せっかくの専用モデムなのに、自動ダイヤル機能がないとは残念だ、後で説明するけど「リンクス」では、実にひんぱんに電話をかけなくちゃならない。それなのに、自動ダイヤル機能がないなんてずいぶんな気がする。つぎに作るモデムではぜひとも実現してほしい機能だ)。

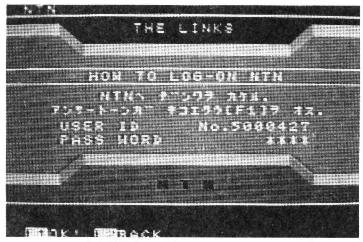
さて何はともあれ、これでいよいよ「リンクス」とオンラインになるわけだ。これからがひと味違う「リンクス」の本領発揮だ。



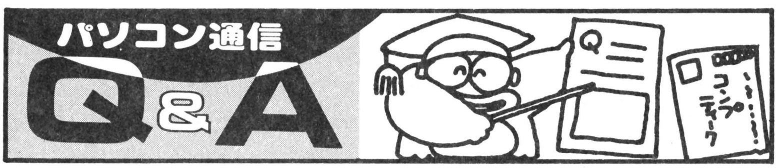
▲オープニング画面



▲ＩＤとパスワードを入力する



▲接続中の画面



最近パソコンネットで「ＤＤＸのサポートを開始しました」と書いてあるものがありますが、ＤＤＸとは何のことですか？　また、これを使うと、どんなメリットがあるのでしょう？

ぼくたちが、パソコンネットのホストコンピュータに直接電話をかけて通信している時、当然ながら電話１回線を一人で占有している。「なるほど、なるほど」と送られてきた情報を読んでいる時や、「エート」と返事を考えている時は、データは１ビットも送られていないけど電話代は、ちゃんとかかっている。このやり方だと３分間10円の市内通話ならともかく、長距離電話をかけている人は、とんでもない電話代を払わなければならない。この遠距離データ通信を安くしようと作られたのが、ＤＤＸだ。

ＤＤＸというのは、ＮＴＴが行っているパケット交換システムの名前で、いくつかの種類がある。その中で、僕たち個人ユーザーに関係のあるのは、「ＤＤＸ－ｔｐ」と呼ばれているものだ。

ＤＤＸを使うメリットは、遠距離からパソコン通信を行っている人には電話代が安くなること、データのエラーが少なくなることにある。

パケット交換の仕組みを簡単に説明しておこう。

パケットというのは、日本語で「荷物」のこと。この名前のようにＤＤＸの中で僕らが送ったり受け取ったりする情報は、宅急便の小荷物のように扱われる。ＤＤＸ経由で送られるデータは、いつくかのパケットと呼ばれる単位に区切られて回線に送り出される。このパケットには、送り主や、送り先の情報が入っているから、一つの回線に複数のコンピュータ間でやりとりするデータが入っていても間違うことはない。だから、一つの回線を複数のコンピュータで共同利用できる。(これがパケット交換の方が安くなる理由だ) パケットは目的地に着くと、再びもとの形に作り直され、相手のコンピュータに送りこまれるようになっている。

また、このパケット交換網内で、パケットは非常に厳密な通信手順（プロトコル）で送られるから、直接電話でデータをやりとりするよりもエラーが少ない。

ＤＤＸに加入するには、電話局へいって加入申しこみを行えば良い。加入料は700円で、後は利用量にしたがって利用料金を支払う。だいたい、パソコンネットのホストから50キロ以上離れた所なら、直接電話をかけるよりもＤＤＸを利用した方が安上がりなようだ。

場所によってＤＤＸに加入すると電話番号を変えなければならない所もあるようなので電話局で確認しよう。

プロトコル　通信をする時のきまり、手順のこと。通信回線を使って、コンピュータがデータのやりとりをするには、互いのが同じきまりにしたがってデータをやりとりしなければならない。このきまりをプロトコルと呼ぶ。

電話はすでに死んでいるヒデブ

電話がつながると、例によって漢字が使えるかどうかを聞いてくる画面になる。同じＭＳＸでも、ただのＭＳＸと新しいＭＳＸ２では機能がだいぶ違うから、これは当然だ。

ところで、ここではもう完全にオンラインの状態なのに「リンクス」では、オンラインの時と同様きれいなグラフィック画面が出てくる。ここには注目して欲しい。実はこのグラフィックがふんだんに使われていることこそ「リンクス」の２番目の特徴なんだ。

普通のパソコンネットでは、主に文字情報だけでやりとりしている。ところが「リンクス」の各画面は、グラフィックをふんだんに使ったもので、見ていてなかなか美しく新鮮だ。こんなグラフィックが書けるのも「リンクス」がＭＳＸ専用ネットであるからこそだ。

パソコンのグラフィックというのは、ソフトの移植がなかなかできない原因の一つにもなっているくらい機種によってまちまち。当然、普通のパソコンネットでは相手の機種に合わせてグラフィック情報を作りかえるなんてことは困難だ。ところが「リンクス」の場合相手はＭＳＸだけだから、グラフィック情報を送るのも簡単にできる。

メニューも普通のパソコンネットのように文字が次々に現れ、上にスクロールするやつじゃなくて、画面単位にポンと出てくる。このへんはＰＣ通信しているっていうより、キャプテンなんかのビデオテックスを使っている感覚に近い。操作もメニュー形式で、本当にキャプテンを使っているみたいな感じを持つ。

それでは、メインメニューから、まずは電子メールを選ぶ。受信メールがあった。さっそく読んでみよう。

HIT BITでEYE-NET



親切なシフトＪＩＳ、ＭＳＸ２にも感激！

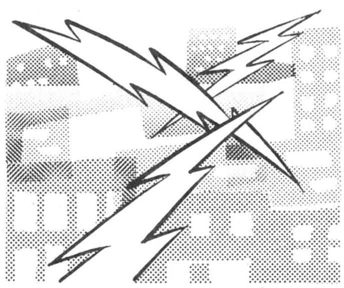
東京都・下島敏章

さっそくＥＹＥ—ＮＥＴにアクセスしてみた。本誌９月号にも記事が出ていたので、比較的簡単に接続できた。今回は８月からサポートされているシフトJISにつなぐことにした。シフトＪＩＳの場合は、新旧のＪＩＳの選択が必要なく、最初からエコーバックがあるというとても便利な対応になっていた。べつにＪＩＳが不親切というわけではないが、ユーザーの側の手続き少ないというのはよいことだ。

ＩＤとパスワードを入力して漢字端末に設定すると、しばらくCMが続き個人メールが届いているという表示とトップメニューが表示された。入会したばかりにもかかわらず、いったい誰からのメールが届いているのかというと、ＥＹＥ—ＮＥＴの事務局からのあいさつだった。

さてメニューだが、読み書き自由の「コミュニケーション」のほか、情報提供という形で「ニュース」「面白情報局」「得する情報局」などとしっかりしている。それに、すべてのメニューに直接ジャンプできるGOコマンドと、固定のメニュー番号は親切である。

「フリーゾーン」には、ユーザーのみんながいろいろと書きこんでいた。「ＥＹＥ—ＮＥＴゾーン」では、ＥＹＥ—ＮＥＴギャルのオネーサンが返事を書いてくれた。「おニャン子クラブ」はコンプティークの”アイドルデータバンク”が書きこまれていた。HB-F500の１行32文字表示は気になったが、ＭＳＸの能力をあらためて認識した。

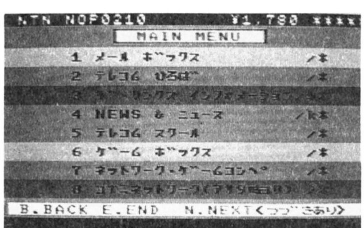


メニューの「読む」を選んで、次の画面で、読むメールをさがす。「あっ、これね、なになに、読みたいメールの横にＳと書いてＦ１を押す」と。フーン、確かにモデムのランプがピコピコついて、受信しているらしい。それにしちゃ、画面に表示されないナー？「カチャ」。何だこの音？「アーッ、電話が切れてる！ ギャー操作間違えた」——最初は、本当にそう思った。だってメールを読んだ時、文面を画面に表示もせずに電話を切るなんて普通なら考えられないでしょ！ しかし、なんとこれが正常なのだ。ガーン！ メールの内容は、しっかりとＲＡＭ上に記録されているから、読むなり、セーブするなり「あとはじっくりやって」というのが、「リンクス」の第３の特徴だ。

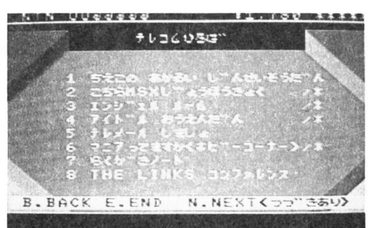
このＲＡＭに読みこみ、「電話はすでに死んでいる」というのは、「リンクス」のほとんどの部分に共通する基本法則で、掲示板だろうと、ソフトのダウンロードだろうと同じだ。（ウーム、さても面妖なシステムじゃ！）



▲リンクスとつながった！



▲メインメニュー



▲「テレコム広場」のメニュー画面

無手順 パソコン通信で良く使われるプロトコルの名前。データ長、ストップビット、パリティーなどを決めているだけの簡単なもの。特別なソフトやハードがなくても実現できるが、転送中のデータのバケなどを直す機能はない。

オススメは格安ゲームのテレフォンショッピング？

お家にいながらゲームを買うこれ、サイコーね

読みたいところを指定すると、ＲＡＭに記録して電話を切る。これは、電話代を節約するための工夫なのだろうが僕のように全部を見て、記事を書かなきゃならない者にとっては、地獄のようなしかけだった。(目を通すために40回は電話をかけたんだゾ。この時くらい電話のリダイヤル機能をありがたく感じたことはない)

この「電話はすでに死んでいる」は、慣れれば、どーということはないけど、次にアクセスする時、毎回メインメニューにもどるのは、なんとかして欲しい。いちいち、メニュー、サブメニュー、サブサブメニューといった具合で、さっき見ていた所までもどるのはめんどうだ。せめて、特定の場所にジャンプできる機能がほしいと思う。

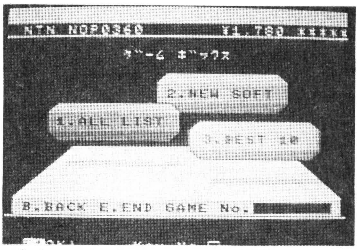
こんな面倒くささは、気になるけどそれを補って余りあるものが「リンクス」には用意されている。それは、ズバリ、テレソフト、別名プログラムのダウンロードだ。「リンクス」を使うと、ＭＳＸのソフト、しかも市販されているゲームソフトを格安に手にいれることができる。どうだ、まいったか。

このダウンロードってのは、他のネットワークでやっているのもあるけど、そこで手に入れられるのはパブリックドメインと呼ばれる無料のもの。「リンクス」のように、今売っているソフトを、オンラインで手に入れたのは、初めての経験だ。(手持ちのゲームにあきたら、即電話で別のものを手に入れる。この快感、もうやみつきになりそう)

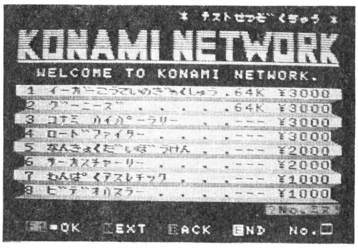
「リンクス」には、ゲームソフトを販売しているコーナーが二つある。一つは、「ゲームボックス」というところで、ここでは各社のＭＳＸ用のゲームが、2,300円から4,200円くらいで買える。僕が見た時には、30以上のソフトが売られていた。もちろん、ショップで今売られているのと同じやつだ。

二つめは、「コナミネットワーク」というやつ。その名のとうり、ご存じコナミのコーナーだ。ここは二つの理由で注目したい。

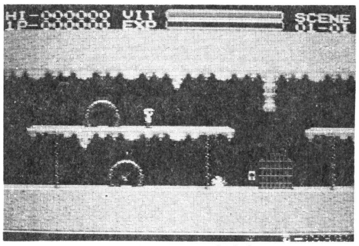
一つは売られているソフトが安いこと。安いものだと１本1,000円。一番高いのでも3,000円しかしない。『イーアルカンフー』『グーニーズ』などの売れ線は3,000円、『ハイパースポーツ』などが2,000円、『ビデオハスラー』というピンボールゲームなんか、なんとたったの1,000円だ。(これためしにダウンロードしたけど、飽きないしとてもおもしろいヨ)



▲「ゲームボックス」のメニュー画面



▲「コナミネットワーク」のメニュー画面



▲「コナミネットワーク」に接続中

しかも、このコナミネットワークはもう一つの理由で注目したい。ここは、「リンクス」から大阪にあるコナミのコンピュータにつないでいるのだ。専門用語で言うゲートウェイってやつ。日本のパソコンネットでこういったゲートウェイをしているものには初めておめにかかった。これも感激もんだった。(ＭＳＸ専用だといって「リンクス」をあなどったらいかんぞ)

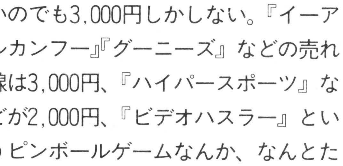
Personal Computer Network Information

アイワからＡＡ型の最新モデム発売

CCITT V 25bisコマンドに独自のアイワコマンドをプラスし、操作性が向上したＡＡ（自動発着信）型のモデムPV―A20が発売された。通信速度は300bps（全二重）と1200bps(半二重)。

PV―A20は、パソコン通信用としてのみだけでなく、業務用のオンラインシステムやセンターシステム用のモデムとしても使える。

また、データレコーダとの組合せにより、留守中に送られてきたデータを自動的にカセットに記憶できる留守番データ収録機能を持たせている。この他に、モデムの動作状態を示すＬＥＤ表示やデータ音声モニタースピーカーを内蔵、パソコン通信の受信状態を目や耳でも確認できる。パルス、トーンダイヤル回線どちらにも対応している。価格は29,800円。問い合せは、アイワ株式会社／商品広報課　☎(03)835-1201へ。



▲アイワ　ＰＶ－Ａ20

自由にデータ加工、処理が可能な通信ソフト新発売！

ＯＳの知識がなくても、自分のほしい情報をリコーマイツールにとりこみ、自由に加工、処理できるパソコン通信ソフト「マイアクセス」が長谷川総合研究所から発売された。

「マイアクセス」を使用すると、異機種パソコン、オフコン、さらにデータベースからの情報をアクセスでき、リコーマイツールのページにインプットできる。さらに、その情報を自分なりに加工・処理（集計、

Xmodem　アメリカのパソコン通信で使われるプロトコルの名前。日本でも徐々に普及している。ノイズによるデータのバケなど転送エラーを修正する機能を持っており、プログラムの転送などの時、使わる。

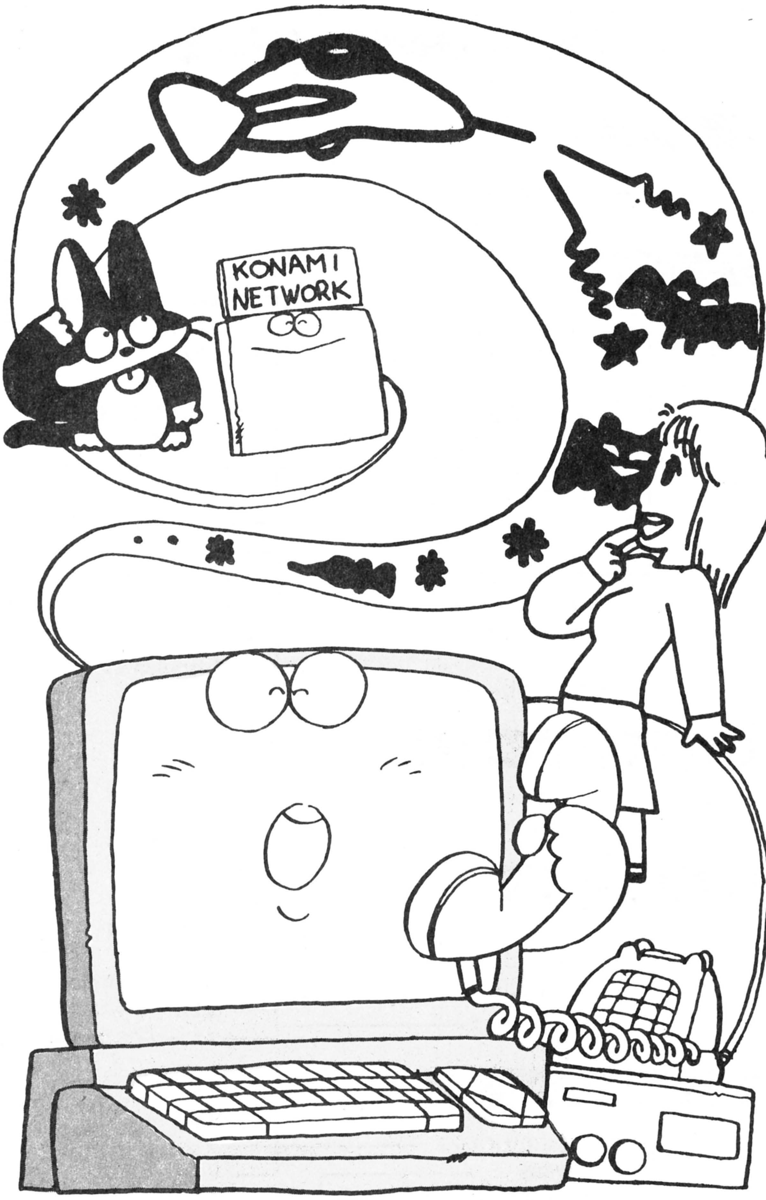
他の部分だってチャーンとそろって内容充実

市販ソフトのダウンロードにだいぶページをさいてしまったけど、電話で受けたソフトが。実際に動くのを見るのは、ちょっとした感動もんだ。キミも「リンクス」にはいったら、一番安いものでもいいから一度ダウンロードしてみよう。この感じ、ぜひ味わってほしい。もちろん、受けとったソフトはテープやフロッピーに取っておけるよ。

さて、もう残りが少ない。かけあしで残りを紹介しよう。

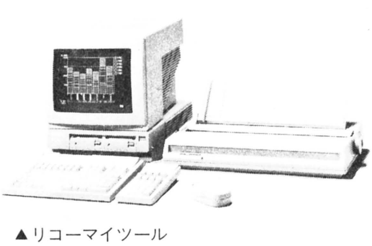
まず「テレコム広場」。ここは、いわゆる電子掲示板。みんながいろいろなことを書いている。注目はここに「エンジェル」という名前のオネーサンがいること。「エンジェルルーム」にいけば、きれいな彼女たち（実物を見たわけではないけど、ソー信じたい）のプロフィールが紹介されている。気に入ったエンジェルには、どんどんメールを出そう。返事がくるはずだ。エンジェルも良いけど、他の「リンクス」の会員とメール交換したいって人は、「テレメールしましょ」のコーナーにメッセージを書きこんでおこう。ゲームフリークには、ちゃんと「ゲームフリーク」っていうコーナーも用意されている。不思議なことにＭＳＸのネットなのにファミコンゲームの情報交換もさかんだ。マニアには「マニアってますか」のコーナーが、さらにこまかくジャンル分けされて用意してある。僕の見たところ、中でも活発な動きをしているのは「ＵＦＯ＆ミステリー」「よいこの切手＆コインの友」「ラジコン＆模型」「ミュージック」などだ。「アイドル応援団」は、やや期待はずれ。入っているのが、ほんの７、８人の情報だし、更新の頻度も低いようだ。（隠れサトウさん、コンプティークが肩入れしたらどうですか？）

「ザ・リンクスコンファレンス」は、電子掲示板利用の会議室。「イジメについて、大人も子供もまじめな話をしているのに感銘をうけた。“イジメ”られてる人も、“イジメ”てる人も一度のぞくことをおススメする。



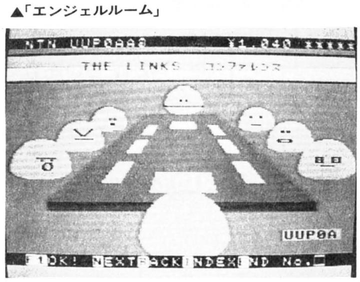
検索、グラフ化など）できる。また、これまでの単なる文章のみのデータ伝送のパソコン通信でなく、マイツール間では、文章のみならず、表、プログラム、そのデータの処理系の伝送も可能だ。

さらに、ＯＳの知識がなくても、操作はすべてファンクションキーで行なえる。価格は98,000円（5D、3.5D）。問い合せは、㈱長谷川総合研究所　☎(03)546-2981へ。


▲リコーマイツール



▲「エンジェルルーム」



▲「ザ・リンクスコンファレンス」

JUST 郵政省が推奨するパソコン通信用のプロトコルの名前。高速かつ、確実なデータの転送ができるものであるが、専用のモデムが必要で、まだあまり普及していない。ＮＴＴ－ＰＣコミュニケーションがこの方式でサービスを実施中。

ザ・リンクスメニュー

アップトゥデイトなリンクスのニュースサービス

「ＮＥＷＳ＆ニュース」には、サンケイ新聞のニュースと日刊工業新聞のニュース、それに釣り情報が、しっかり更新されて入っている（フジサンケイグループにはＥＹＥ―ＮＥＴがあるのに他にも提供してるんだね）。ここには、日本気象協会提供の週間天気予報もある。

「ザ・リンクスインフォメーション」は、「リンクス」のシステムニュースだ。「テレコムライブラリー」、こういうのを何と呼べばいいんだろう。「リンクス」自身による情報提供らしいんだけど、いまいち、どういう基準でこの構成になったのか理解できない。(そういえばＥＹＥ―ＮＥＴにもこんな感じのところがあったよね。何となくできちゃいました、って感じのとこ)

「テレコムスクール」は学習用ソフトのダウンロードができる。(アッ、ここに入れれば３カ所、ダウンロードのコーナーがあるんだね）ここも、色々なソフトハウスが有料で、市販の教育用ソフトを出している。ウーン、教育用か。それで、見のがしちゃったんだな。でも、ここを強調すればキミのお母さんや、お父さんも「リンクス」に入るのをＯＫしてくれるに違いない。ここも、しっかりメモっとこう！

《ネットワーク・プロフィール》
名称：THE LINKS（ザ・リンクス）
運営：日本テレネット株式会社
住所：〒604 京都府京都市中京区烏丸通御池下ル　リクルートビル８Ｆ
加入問い合せ：☎(075)211－3441
現在の会員数：約1500名
会費：入会金2000円、年会費3000円
特徴：ＭＳＸ専用のネットワーク。アクセスするには専用のザ・リンクスモデムが必要。コナミとゲートウェイした「コナミネットワーク」の他、「ゲームボックス」「テレコムスクール」など、ソフトのダウンロード販売を行っている。

THE LINKS MENU

メールボックス
- 電子メール
  - メールを送る
  - メールを読む

テレコム広場
- ちえこのあかるい人生相談
- こちらミミヨリホウソウキョク
- エンジェルルーム
- アイドル応援団
- テレメールしましょ
- マニアッテますか？
  - UFO&ミステリー
  - バイク&カー
  - 天文
  - スポーツ
  - よいこの切手&コインの友
  - フィッシング
  - レイルファン
  - ラジコン&模型
  - ミュージック
  - アニメ&コミック
  - ムービー&ビデオ
  - フォト
  - トラベル&ドライブ
- らくがきノート
- ザ・リンクスコンファレンス
- めざせ／メジャー人間
- もらうのだあいすき／
- ザ・リンクスフリーマーケット
- わたしは見た
- わたしつかえますよ
- ゲームフリーク

ザ・リンクス・インフォメーション
- インフォメーション
- マニュアル

NEWS&ニュース
- ザ・リンクスニュース
  - サンケイ新聞
  - 日刊工業新聞
- バイクレーストピックス
- スーパー・ウィークエンド
  - つり
  - 週末天気予報
- セレクト ぴあ
  - ロードショー情報
  - 来日アーティスト情報
  - スポーツイベント情報

テレコムライブラリー
- みんなのサイエンス
  - 天文
  - 人体
  - 生物
- 医療情報
  - 難病相談
  - 24時間受付病院
  - 子供の病気相談窓口
  - 心の病
  - 健康講座
- プロ野球ここが見どころ

テレコムスクール
- パーソナルテスト
- まんてんくん小学校算数
- 中学英語（1－3年）

ゲームボックス
- ALL LIST
- NEW SOFT
- BEST10

コナミネットワーク

Fido アメリカの電話の代わりにアマチュア無線を使うＢＢＳシステムの名前。Ｆｉｄｏは、そのソフトの名前。Ｆｉｄｏを使ったＢＢＳ局は、互いに電子メールの交換や転送機能を持つ。

福袋

なにはなくともまずH！

Hソフト編



やっぱりチャンピオンソフトだーい

「フェアリーズ・レジデンスSPECIAL」

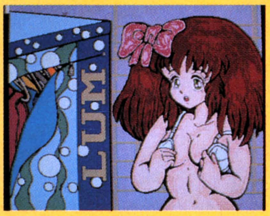
ＳＦ編
芸能界編
学園編





「ZETA創刊2号」





番外編のピンクグラフィックス



Hコミック編

新作Hコミック8作大集合！&森山塔ドッキングラフィティ

ファミコン編

「ワルキューレの冒険」

やっぱりコンプティークは強かった



Hプレゼント&トップシークレットテレフォンサービス付き

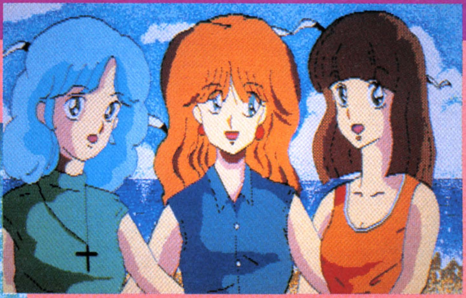


ここをハサミで切ってね▶

やっぱりチャンピオンソフトだ〜い!!

♥『ゼータ創刊2号』





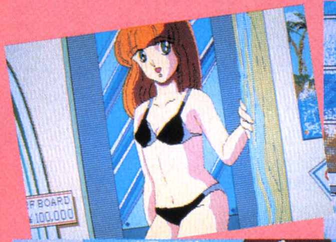
▲左から、美樹、麻衣子、みな穂の3人トリオ。かーいいね

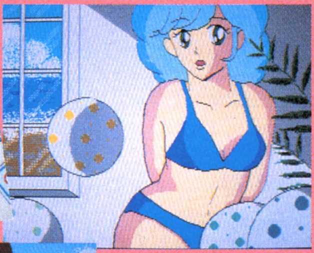
これは楽しいソフトです。グラフィックアイドル情報誌というキャッチフレーズのとおり、可愛い女のコが6人も登場。みーんな水着になってくれるのだ。

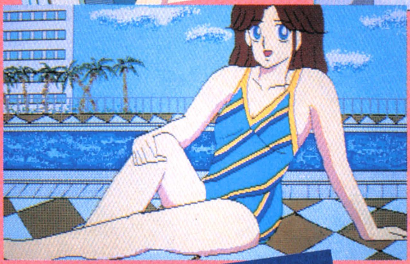
「ミスZETAGAL発表」「あの娘とSCANDAL」「いけない夏休み」「ZETAクイズ」「下着講座」「密着取材」の6つのコーナーがあって、たとえば、「下着講座」は美樹、麻衣子、みな穂の3人の女のコと神経衰弱ゲームをして、勝ったら彼女たちのHグラフィックスが見られるというわけ。「密着取材」は付録のマガジンを見てシークレットNOを入れるとHな絵が出てくるというしくみ。こいつはもう試してみるしかないだろうな。



▲ただいま入浴中！

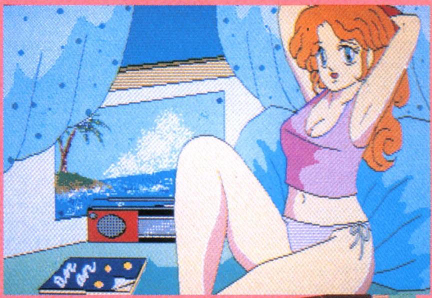


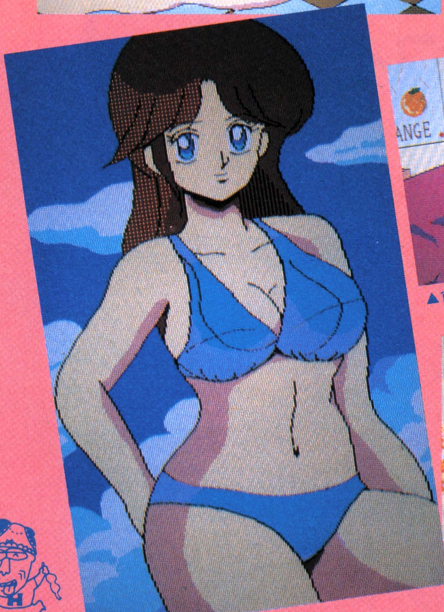




▶「いけない夏休み」をやっていたらこんな絵が出てきました

◀水着姿の3人娘。セクシーさムンムン。思わずさわってしまいそう





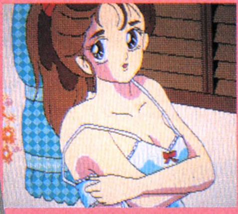


▲色気に勝るものなし

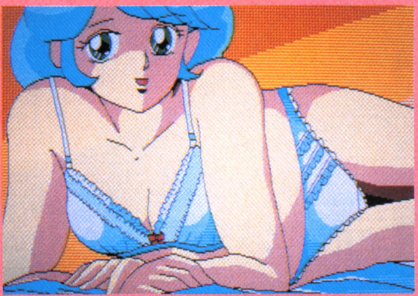


▲セクシーさに勝るものなし

▼む、胸元があぶない！



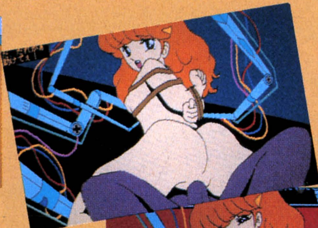
▲脱ぐときはちゃんとおしえてネ！



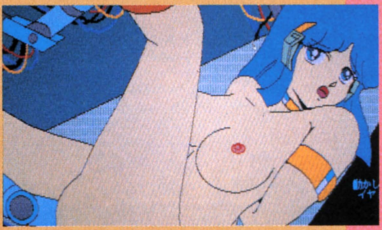
♥『フェアリーズ・レジデンスSPECIAL』

SF編

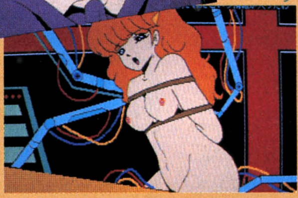




▶いったい何がおこったのでしょうね？







▶さすがSF編だネ、メカっぽーい！



◀検定マークがとてもいやらしく見えてしまう

10月号で「クラブ編」を紹介したけど、まだまだ続きがあったのです。ここに紹介するのは「ＳＦ編」「芸能界編」「学園編」の3作。まずは「ＳＦ編」。ストーリーがちゃんとあって、そちらはコミックでフォローされているんだ。なかなか凝った画面もあるけど、それは実物を見てのお楽しみ！

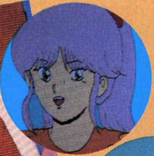
芸能界編



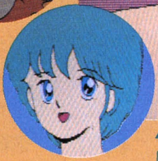
お次は「芸能界編」。マリコ、ヨーコ、タカコの3人をスターにするためにキミはがんばらはければいけない。3人の将来はキミの右腕にかかっている。キミは名プロデューサーになれるか？　すごろくで遊んで、ハイスコアをマークしたら、な、なんとホテル西天満へ彼女たちと一緒に行けるのだ。そこで何をするかは、エッ、それはキミしだいでしょ。



▲マリコちゃーん

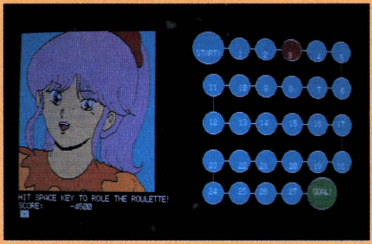






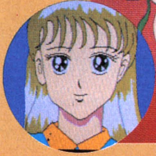
▲ヨーコちゃん、なにしてるの？

▼さあ、すごろくチャレンジ！



▼タカコ、キミはすばらしい？

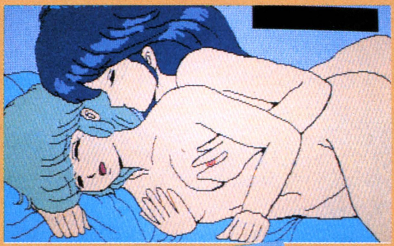




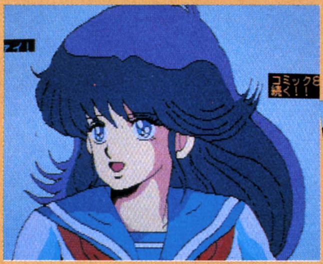
学園編



▶お、女どうしなんて！　もったいない！



“セーラー服と一晩中”なんてサブタイトルがついているけど、もちろん、ご想像の通りとってもイヤラシイ。オープニングの画面からウルトラＨだし（そそるネ）、なんたって、セーラー服だもんネ。こらこらそこの人、よだれをふいて。アッ、なんだ編集長でございましたか……。からみの場面はあまりないけど、とっても満足できるＨソフトでした!!



▲セーラー服と……



◀ぬ、脱いじゃダメ！

Hコミックがウヒョヒョ大集合！

もうひとつのジャンルです！

　昔は「りぼん」を読んでマスかく輩がいたと伝えきく。しかし今はそんなことをしなくてもねぐら☆なおのマンガがあるじゃないか、先輩。もはやひとつのジャンルとして完成の域を見るねぐら先生の少女マンガのエロマンガ。さん然と輝く星をその瞳にいくつも持ちながら、豪華けんらんにも、美しき世界が展開されていく。「別冊少女コミック」で読みたい。





◀ねぐら☆なお『愛・舞・美　アイ・マイ・ミー』辰巳出版　700円

好きになったらもう離れられません！

　大正ロマンに似て非なる独特の耽美的画風の村祖俊一、最新作。意外に古くから活躍しているんではあるのだけど、劇画調だとかどーのという問題とは、ぜんぜん別のとこにいるってかんじで、ますますみがきがかかった。いったん好きになってしまうと、もう逃れられないよーな魅力があります。「紫苑館」「魍魎伝説・悪夢」「少女・美人形」「魔少女」など全11編。



◀村祖俊一『闇をめぐる少女』久保書店　500円　駄作ってのがありませーん



幼児体型の好きな人はコレね

　右の表紙のよーな、幼児体型で、ほんのすこしだけ胸がこんもりしている女のコ。そんなろりっこが、無残にもお兄さん青年にやられちゃうんですねー。苦しみもだえるろりっこちゃん。でもいつしかろりっこはホントに気持ちよくなっちゃうのでした。というよーな永遠不滅のパターンのお話が、５編。
　でも、そんなオーソドックスな展開が、やっぱり安心して身を（！）まかせられるというものです。



◀番外地貢『ろりっこキッス』日本出版社　850円　万古不易なパターンです



同人誌が手に入らない方に

　Hなマンガって、描いたら人がよろこんでくれるから描くのでしょーか？　それとも自分が気持ちいいからだとか。たぶんに自虐的なとこはあるとは思う。プロじゃない同人誌の作家はね。
　で、この本は、同人誌っぽい作家、６人による全12編よりなるオムニバス集なんですな。しかしH本に関しては、どうしてこれ１冊でOK!!　「これでもう終わり」っていうふうにならないのかしらねー。



◀よしのしほ　待先つぐみ　さこみず宗　水面新菜　CINEMA　邪魔『女の子のしくみ99』松文館500円



Hコミックの巨匠たち　1

森山塔グラフィティ



▲『よい子の性教育』
松文館　500円

現在、Hコミックの巨匠といえば、まず森山塔画伯があげられるであろう。'85年6月に出た『よい子の性教育』が、いわゆるロリコンマンガ・ブームの火付け役になりロングセラーを続けたことは、業界の語り草であるし、以後出す本はすべてベストセラー。しかも現在は、山本直樹名で「ビッグスピリッツ」他メジャー誌で、連載も好調となると、やっぱり巨匠として一番に名をあげたい。

さて、その森山塔氏は『キはキノコのキ』の解説によると、北海道出身で、高校時代は「地蔵」というアダ名だった。おだやかな表情が、その理由らしい。そして早稲田大学教育学部入学。福生に住み、ジャズ研に入部。さらに「劇画村塾」にも行ったのでした。そんなで'84年春、森山塔名でデビュー。

真夜中、受験勉強のあい間に読むのが似合うと思います。



▲『ラフ&レディ』
司書房　800円



◀『ラフ&レディ』より



▲『キはキノコのキ』より



▲『さくらんぼ倶楽部』
ミリオン出版　600円

ロリコンマンガの王道を行く!

"ロリコンマンガ"とサブタイトルにあるように、まぁ、女子中学生が主人公の学園モノです。美術部の部長(♂)と副部長(♀)が、油絵具や絵筆を小道具に、Hなことやってると、突然やってきた新人部員(♀)。見たな!　ってわけで、そのコもひき入れて、さらにHなことがエスカレートする、ってな話。絵がかわいい。

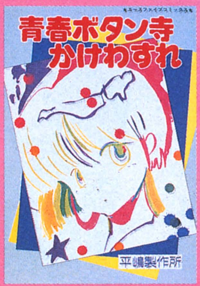


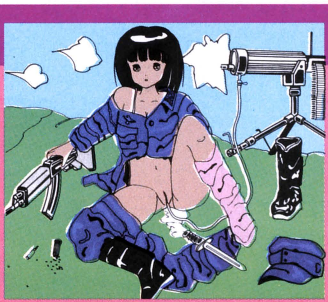
◀大神姫子『熟れごろ　さくらんぼ』フロム出版　500円「翔んだ兄ィ!」が笑えます



パソコンとロリコンは同じ!?

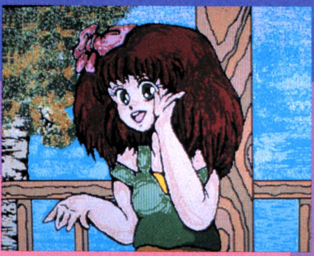
"白熱する荒野!　少女はひとり"なんて『美少女症候群』のコピーが似合いそうなのが、この作品。面妖派っていうんでしょーな。いたいけなおさげの女のコが、バイクに乗り、パワードスーツに身をかためガレキと化す都市を破壊します。女のコはもちろん無自覚にスケベ。べらぼうな快感を求めて、異物挿入と破壊が、えんえんと続いていく。「パソコンとロリコンは同じ響き」というコピーがあります。

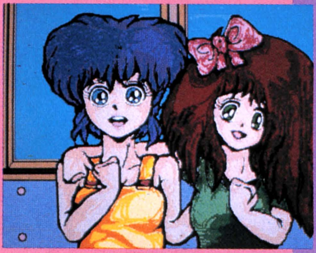




◀平嶋製作所『青春ボタン寺かけわすれ』
松文館　500円

暗黒媒体ソフトウェアーズのピンクグラフィックス！





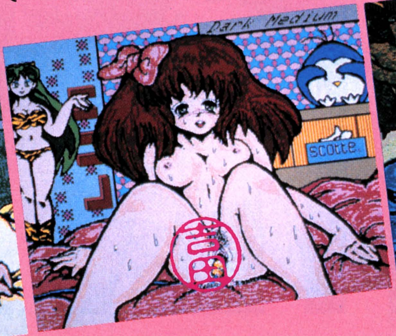
ある日、編集部にとってもうれしい郵便物が届いた。なぜうれしいかって？　そりゃあもう、Hな匂いがプンプンしてたんだから……。

さっそく紹介しちゃうゾ。み、見てくれこのHな絵の数々を！ 640×400のグラフィックが7枚も入っているのだ。マウスグラフィック98で読めるし、マウスジグゾー98を使えばジグゾーを楽しむこともできる。もちろん、ただ絵を見ることだってできる。

この暗黒媒体ソフトウェアーズとは、コンプティークの読者の集団(？)なんだ。前にも一度送ってくれたことがあるそうだけど、すみません知りませんでした。また送ってネ。

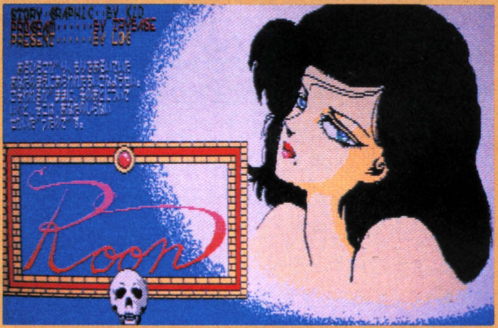
このグラフィックスをほしいという人は、〒005 北海道札幌市南区澄川3条5丁目2-10 伊藤方　暗黒媒体ソフトウェアーズ　あてに連絡をとってみてね。







セクシャルRPG『ROON』発射直前！



▲オープニング画面

道で遭遇した妖精に誘われて、森の中に足をふみ入れると、そこには王女アントリィが両手を広げてキミがくるのを待っていた……。そんなストーリーの超セクシャルRPG『ROON』が発射直前、ログからもうすぐ発売になるゾ。このゲームは従来のロールプレイングゲームとは一味違っていて、どこが違うかというと、福袋に登場するぐらいなんだから、やっぱりHなのです。

おまけにこのソフト、同じログが発売しているボイスボックス(9.800円）にも対応している。プリンタケーブルにボイスボックスをつなぐだけで、ゲーム中の話し声がスピーカーから聞こえてくるのだ。10月末ごろに発売予定らしいけど(88用、6.800円）ウーン、もう待ちきれない。ログさん、早く発売してくれなきゃ、イヤッ！





▲エロス漂うキャラクターが続々と登場

ファミコン編

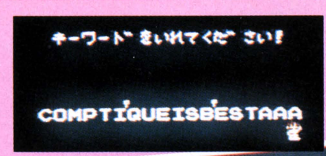
『ワルキューレの冒険』

やっぱりコンプティークは強かった！

コンプティークは体力で勝負するぜ!!

そおーかあ、やっぱりコンプティークが一番だったのかぁ、と思わず納得のキーワードが右のキーワード。知力がちょいと低いけど男は体力だ！　（情報＝山口県　萩野豊）

知性が欲しいキミのためもあるゾ！「ＳＴＵＶＷＸＹＺ０１２３４５６７８９」とキーワードを入れてスタートボタンを３回押す。まちがった呪文だからスタートしないでデモ画面にもどってしまうけど、ここでスタートモードをセレクトして、ゲームを始める。この時にみずがめ座、０型、緑色に設定が変わっていたらＯＫ。このままスタートさせるとレベル１で魔法を全部覚えているスーパーキャラクターになるんだ。このキャラクターだと普通に成長させられるし、お金を少し集めて宿屋で休めばイナズマ６回だからほとんどムテキだぜ！（情報＝静岡県　杉田好人）





◀▼次のレベルには遠すぎる、魔法は今一つ頼りない。こうなりゃもう体力だけでのりきるっきゃない！

トップシークレットテレフォン

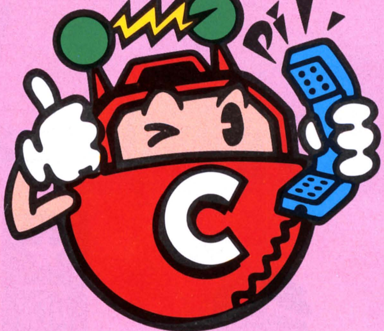
03-359-7777

なんたって、トップシークレット！

ハーイ、みんな元気してる!?　今月の福袋はどうだった？　あいかわらずのＨネタで、編集部一同感激しております。尽きることなく、どこからともなくＨネタというのはわきだしてくるものなんですネ。

さーて、今月ももちろんトップシークレットテレフォンやります。電話がかからない、という苦情があいかわらずきますが、そんな苦情をいただいても困ります。午前中とか夜遅くとか、みんながかけない時間帯をねらってかけるようにしようネ。

まちがい電話は絶対しないように！　上の番号を正確に、慎重に回してちょうだい。もし、まちがえたら「すみません、まちがえました」と素直にあやまるように。ガチャン！　なんてしちゃダメだよ。そんなことをする人はトップシークレットテレフォンを聞く資格はありませんヨ。

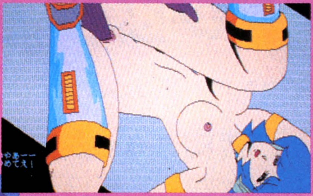


第１回	10／８	➡	10／17
第２回	10／18	➡	10／27
第３回	10／28	➡	11／６
お休み	11／７		

ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁！

H大プレゼント

どんなもんだい！　またまたHなパソコンソフトとHなコミックをドカーンとプレゼントしてしまうぞ!!　遠慮なんかいらない、ほしい人はさっそく郵便局へ走ってくれたまえ！

❶—Ⓐ


❶—Ⓑ

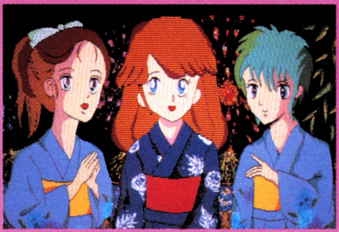

❶—Ⓒ


パソコンソフト

❶フェアリーズ・レジデンス SPECIAL…………………各５名
　ⒶＳＦ編　Ⓑ芸能界編　Ⓒ学園編
❷ZETA ……………………………５名

コミック

❸愛・舞・美……………………５名
❹闇をめくる少女………………５名
❺キッス…………………………５名
❻女の子のしくみ99……………５名
❼熟れごろさくらんぼ…………５名
❽青春ボタン寺かけわすれ……５名
❾よい子の性教育………………３名
❿ラフ＆レディ…………………３名
⓫さくらんぼ倶楽部……………３名

❷


❸


❹


❺


❻


❼


❽


❾


❿


⓫




★応募方法

★左の福男の絵が福袋のページのどこかに隠れています。それを切りとり官製ハガキに貼って応募してください。応募者多数の場合は抽選で当選者をきめさせていただきます。
★ハガキには、ほしい商品の番号のほかに、①キミの好きなソフトベスト３②住所③氏名④年齢⑤職業（学校名）を必ず書いてください。
★あて先は、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷一丁目ビル６Ｆ コンプティーク編集部「Ｈ大プレゼント」係。しめきりは61年11月７日消印まで。発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

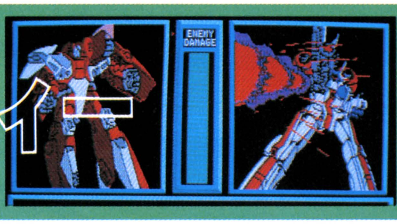

ゲーム・グルメの情報ビタミン
コンプティーク
情報局
誌上公開ザナドゥ ブラスティー電話相談室
ファミコン探偵団
アーケード・エクスプレス
SEGAニュース
そふとくりーむ新聞
コンプティーク・ネットワーク
イラスト／原美恵子

★誌★上★公★開★

ブラスティー ザナドゥ お助け電話相談室

9月号で予告した"ブラスティー、ザナドゥのお助け電話相談室"は、おかげさまで大盛況。期間中は編集部の電話は鳴りっぱなしで、対応に大忙しでした。話し中で電話がつながらなかった人のためにも、ここで代表的な質問をQ&Aとして誌上公開するので、参考にしてほしい。最後に電話で質問に答えてくれた、日本ファルコムの中島博さん、スクウェアの吉田貴司さん、あらためてここにお礼を申しあげます。ありがとうございました。

ブラスティー



Q.1 スペース1で出てくる敵はアグレスしかいないんですが、どうすれば新しい敵と闘えるんですか。

A ゲートをくぐって次のステージに行けば新しい敵に会えますよ。

Q.2 ブラスティーの最終目的は何ですか。

A 結末は2つあって、コミューンかインバースのどちらかを倒すことになります。

Q.3 オンディーナの3D迷路に入るにはどうしたらいいんですか。

A それはステージ5へ行って、あるステーションの中である選択をすれば入れるようになります。

Q.4 ステーションにどうしても入れないんですが、どうすればよいのですか。

A 変形してみるか、まわりをウロウロしてみて下さい。また前からがダメなら、後ろから入ってみて下さい。

Q.5 エルドランの3D迷路の途中でエネルギーが切れてしまうんですが……?

A エルドランへ行く前に他のステーションでエネルギーを補給して下さい、はい。

Q.6 ラボで新しい武器が開発されても、店で売っている武器が変わらないんですが、どうしてですか。

A オンディーナで売っていなければ、他のステーションへ行ってみて下さい。また最強の武器やエンジンはスペース5のエルドランへ行かないと、買うことができません。

Q.7 エルドランの3D迷路に入るにはどうすればいいんですか。

A リベリオンでコミューン側につけば入れますよ。

Q.8 スペース3で出てくるバブレイにどうしても勝てません。どうすれば勝てるようになるのですか。

A スペース3まではわりと簡単に進めてしまうので、スペース1やスペース2でアグレスやバグレスをたくさん倒して強くなって下さい。そうすればバブレイにも勝てるようになります。

Q.9 オートパイロットはどう使うんですか。

A オートパイロットを使うと10ターン前から50ターン前の位置にもどれます。何ターンもどれるかは、オートパイロットのランクによります。また、ゲートをくぐったりステーション入ると、そこまでしかもどれません。

Q.10 友だちがインバース側について終了したというんですが、コミューン側についても終了させることはできるのですか。

A 結末は2つ用意されているので、どちらでも終わらせることができます。ただインバース側についたほうが終了させるのが困難なので、リベリオンでお金がもらえるようになっています。

Q.11 スペース5まで行って、インバース側についてスペース3までもどってきたんですが、通路がふさがっていて2面へ行けないんですが、どうすればよいですか。

A スペース3のステーション・リヒトホーンの3D迷路の中のある場所へ行くと、ゲートが開いて通れるようになります。その場所は2ヵ所ありますが、どちらへ行っても同じです。

Q.12 インバース側についたのにどうしてインバースのバリアントが襲ってくるのですか。

A バリアントはもともとコミューン側がつくったものだからです。

Q.13 スペース5のリベリオンでパワーメーカーをもらったんですが、これはどう使うんですか。

A ステーションのパブの情報でも分かると思うんですが、パワーメーカーは反物質からエネルギーを取り出す装置です。ブラスティーで反物質といえば惑星とアステロイドですが、パワーメーカーはアステロイドの前でしか使えません。ただし1回しか使えないので、オンディーナに入る直前に使うのがベストでしょう。

Q.14 エリクセンはどこに出てくるんですか。またどのくらいのレベルになれば、倒せますか。

A オンディーナの5階かエル・ド・ランの3階に出現します。エリクセンはしぶといだけで、そんなに強くはないのでレベル7ぐらいで倒すことができます。

Q.15 パーティクルを使っていても敵が出てくるんですが、どうしてですか。

A パーティクルは敵の出現率が下がるだけなので、敵がまったく出てこなくなるわけではありません。

Q.16 スペース5に行きたいんですが、スペース3にワープしてしまって行けないんですがどうしたらスペース5に行けますか。

A スペース4のゲートは2つあります。ひとつがスペース3にワープするゲートで、もうひとつがスペース5へ通じるゲートです。マップで言うと右上のゲートがそうです。

Q.17 リベリオンでインバース側についたあとで、リベリオンに再び入れなくなってしまいました。もう入れないのですか。

A もう必要なものは手に入ったはずなので、リベリオンはもう関係ありません。オンディーナへ向かって下さい。

ザナドゥ



Q.1 えーと、いきなり最初からいきづまっちゃたんですけどお。どーやったら、レベル１へ行けるんですか。

A はい。みんな最初にここで困るんですよね。いじわるしたわけじゃなくて、あちこちさまよってるうちに、あのアイテムショップを見つけてくれるんじゃないかなあと思ったんです。まあ、スタンダードな行き方としては、とにかくひたすら下へ、左へと行くこと。何度もくりかえすと、そのうち、まわりの様子が変わるはずです。レベル１に行く洞窟はその近くにありますよ。

Q.2 鍵はいくつぐらい必要なの？

A たっくさん要ります。だから値段の安いうちに買えるだけ買っといたほうがいい。そうだな。150個ぐらいあっていいと思う。あと、部屋の中ではペンダントを使うと便利ですよ。なんたって、その部屋にあるとびらをみんないっぺんにあけちゃうからね。

Q.3 キャラクターのレベルが上がりましェ〜ん。どーして？

A 寺院には行ったかな。寺院に入れない場合は、カルマが原因です。すみやかにカルマを０にしてきましょう。寺院に入っても無視されちゃう場合は、経験値がたりないだけだと思いますよ。魔法の場合、いくら使っても魔法でとどめをささないと経験値にならないから注意しましょう。なお、上のレベルへ行くとびらがあくにはファイターかウィザードか、どちらか高いほうの称号が関係します。

Q.4 もう一度アイテムショップに行く方法はないんですか？

A はっきりいって、ありません。レベル１に出ちゃうと、もうアイテムショップのあるトレーニンググラウンドにもどることはできないんです。他にアイテムショップというのは存在しないので、悔いの残らないように欲しいものはしっかり買っておきましょう。

Q.5 デッカいモンスターが強すぎて勝てません。どーしたらいいの？

A 勝てない場合はとりあえずあきらめましょう。上のレベルへ行って、他のモンスターを倒してキャラクターのレベルを上げたり、あるいはもっといい武器や魔法、装備を整えたりすれば、きっと今度は勝てると思います。また、デカいモンスターにも個性があるので、効果的な魔法なんかもあるかもしれません。そこのところは自分で調べてみてください。

Q.6 レベル７のモンスターの館は、どこまでいってもカラッポで変だよ？

A レベル７の館は、広くてややこしくて探検するのが大変ですね。でも、ちゃんといるんです、３つめの王冠を守るモンスターが。ひたすら下へ下へと向かうつもりで部屋を歩いていってほしい。やがてアイテムなんかが落ちてたりして、そのいちばん奥の部屋にカーティケアがいるんだ。かなり遠いし、しっかりマッピングしておかないと迷っちゃうから気をつけて。

Q.7 シルバードラゴンにデスの魔法が効きません。どうして！？

A 最後の王冠を守っているモンスターだけあって、みんな苦労するみたいですね。はっきりいってシルバードラゴンにいちばん効くのはデスの魔法なんです。これが効かない人は、デスの魔法の経験値がたりないからなので、ロッドを取るとか、他のモンスターにガンガン使うとかして経験値を200ぐらいに上げてきましょう。またファイターでも、マスターロードの称号で、武器やヨロイも手に入る最高のものをそろえていれば（もちろん経験値はめいっぱいあげておく）勝てると思いますよ。

Q.8 ドラゴンスレイヤーはモンスターを倒しづらくって、なかなか経験値が上がりません。どうしてですか？

A ドラゴンスレイヤーはドラゴン専用の剣だから、その他のモンスターにはあんまり効かないんです。そういう奴らにはヴォーパルウェポンのほうがずっと効果的なわけ。だからドラゴンスレイヤーの経験値を上げるには、マジック・グローブを拾うのがいちばん手っとりばやいです。マジック・グローブはずっと手をつけずにおいて、ドラゴンスレイヤーのためにとっておきましょう。モンスターと戦って経験値を上げる場合は、アワーグラスとかを使えばダメージをうけずに倒せますよ。がんばって経験値を最高まで上げてください。

Q.9 どのくらい強くなれば、キングドラゴンを倒せますか？　またどうすれば倒せますか？

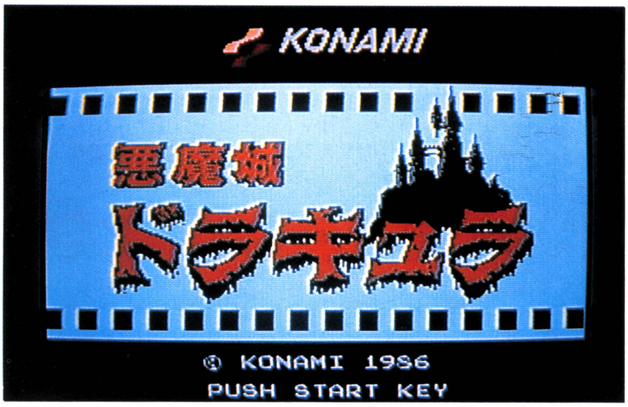
A この質問、わりと多いんだけどね。ＲＰＧって、こうすれば絶対に倒せるってタチのものじゃないんですよ。だから、終了認定者のキャラクターなんかも、人によっていろいろなわけ。ＨＰが600万ある人もいれば、10万でもキングドラゴン倒しちゃう人もいるとかね。だから、みんなも自分なりの方法を見いだして、キングドラゴンを倒してください。多少アドバイスをつけ加えると、やっぱり装備は最高のものをそろえて、それぞれ経験値を200以上、できれば最高まであげておくこと。大事なのはＨＰとかよりむしろこっちです。あとはどう攻めるか。キングドラゴンも、弱点の頭（というか鼻先）はなかなか攻撃させてくれないので、敵の行動パターンをよーく研究して、いろいろやってみてください。

Q.10 コンプティーク９月号のＰ30にあったエリート攻略法というのをもっとくわしく教えてください。

A うーんと、ウチの木屋に聞いたとかいうヤツですね。最初にことわっておかなきゃいけないけど、あれに「無敵」ってあるのは間違いですね。ザナドゥに「無敵」って言葉はありえないです。（あれ書いた奴はザンゲだね！）まあ、最初にわりと強力な武器とかアイテムなんかが手に入って便利かなというところで。少し説明するとレベル５の館は、全部の部屋にモンスターがいるんです。だから、館の中を歩きまわってるかぎり、どの部屋も戦闘モードになってて時間がまったく経過しないわけ。最初にアワーグラスとマントルを使ってから入れば、いつまでもアイテムの効力がきれないので、モンスターにやられることもないし、自由に歩きまわってアイテムなんかを拾うことができる。各部屋のモンスターを１匹だけ残して、あと全部倒してしまえば、（全部倒しちゃうと、その瞬間からその部屋では時間が経過してしまう）、経験値も上がるし、お金もたまるしね。マントルを使って右へ右へというのは、まァ、難しい説明はぬきにして、そうすると、どういうわけかレベル５にある全部の部屋を歩くことになってしまうのだと理解してください。このやり方は、ある程度ザナドゥをやってコツがつかめてないと難しいかもしれませんね。

ファミコン探偵団

今月の探偵団は、果敢にも伝説のドラキュラ城に潜入。数々の危機をのりこえて、ついにドラキュラ攻略の秘密を入手したのである。キミも城に入るのなら、その前に、まずこのページを読むことだ。



コナミの最新作はなんとディスクゲーム。しかも今までにないシリアス・タイプのホラーゲームだ。パソコン顔負けのグラフィックスと内容に、ファミコン嫌いだったキミもファンになるかもしれないぜ。



ドラキュラ復活す!!

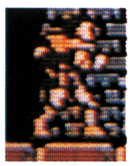


それは1876年イースターの夜。トランシルバニアで邪教徒たちによる呪いの儀式が密かに進行しつつあった。暗黒の帝王ドラキュラ伯爵を復活させるために。

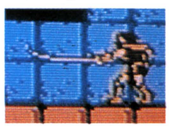
そして突如、稲妻が廃墟と化した城に走り、100年間眠り続けていた伯爵、それに5体の怪物と下僕たちを復活させてしまったのだった。人々は恐怖した。

18世紀末にドラキュラを一度は葬ったベルモンドの子孫、シモン・ベルモンドが、洗礼のムチを片手に悪魔城へ進む…。

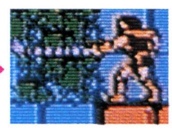
ムチの名手・シモン



シモンの持つ武器は洗礼を受けた革のムチ。これは鎖ムチ、ロングムチへとパワーアップできる。そして画面上の赤枠にあるのがもうひとつの武器だ。✚ボタンの上とBボタンで投げられる。ただし選択することはできない。



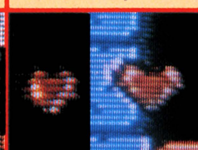
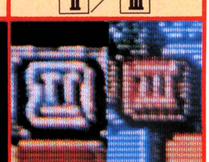
▲最初に持っているのがこれ、革のムチだ



▲鎖ムチ。革のムチよりあたえるダメージが大



▲鎖ロングムチ。ムチが長くなるのだ

アイテム各種	ドル袋	十字ペンダント	透明薬	ハート	肉
ステージの途中にあるロウソクをムチでたたくと、いろいろなアイテムが出現してくる。有効なものをタイミングよく取っていこう。 					
	赤、紫、白とある。それぞれ得点が違うぞ	取った瞬間、画面のすべての敵が消滅する	取ったあとしばらくシモンが透明になる	これ1個につき1回特殊武器が使える	シモンの体力が6個分回復する
時計	十字架	剣	オノ	聖水	Ⅱ／Ⅲ
					
画面上の敵を止められる。ハート5個で1回	直線的に動き、ブーメランのように戻る	一直線に投げることができる	放物線を描いて飛んでいくのだ	地面に投げつけ、しばらくのあいだ燃え続ける	時計以外の武器を連射できるようになる

 ©konami 1986



悪魔城へ突入だ!!

悪魔城の門をくぐったシモンは、まず初めに悪魔城の前庭を通って行くことになる。不気味な炎が、庭と彫像を照らしているが、ここには敵が現れないのでドンドン進んで行ってしまおう。おっと、途中にある炎の台をムチでたたき壊すことを忘れずに。その中には鎖ムチとロングムチ、それに剣が隠されているはずだ。ついでにムチの振り具合いも確かめておこう。Bボタンを押してムチを振るのに、1拍間をおくので、早めに振る感覚がたいせつだ。ジャンプして打つ感覚も早めに身につけておこう。そして、悪魔城の中へと入って行くことになる。


▲城の手前にある庭園を進んでいく

悪魔城内で最初に襲ってくるのは、ゾンビのJONE CANDIES（え、これがキャラの名前かって？　それはエンディングでのお楽しみ）とにかくJONEは簡単。ムチでバシバシたたいていけばいいのだ。そのうち黒ヒョウなんかも襲ってくるが、しゃがんで打てば倒せる。それから途中にあるロウソクを打ちもらさないように。大切な武器や、ハートをためるのに必要だ。体力が減ってきたら、そこらへんの壁をムチでたたいてみよう。体力回復の肉がどこかに隠されているはずだ。半魚人はほっとくと火を吹いてくるので注意。水に落ちても死んでしまうよ。


▲最初は大広間。ゾンビが来る

そしてブロックの終わり、ステージ3だ。ここでは、ロウソクのどこかにあるオノを探し出すことだ。でないと親玉の吸血コウモリ、MIX SCHRECKS を倒すのが難しくなるぞ。オノを取ったら、ほかの武器を取らないようにハートを集めよう。ミックスは簡単に倒せる。まず岩にあるⅡを取って連射にする。あとはオノが飛ぶ放物線上にMIXを重ねるだけ。急に体当りしてくるので注意しよう。


▲地下へ進む階段があるぞ


▲大ボスのMIX SCHRECKSだ 弱いよ



メデューサの首が飛ぶ！

ステージ4

燃えるような赤レンガが目にしみるこの部屋は、ナイトのCAFEBAR READとメデューサの分身フライング・ヘッドが住みついているところだ。ここまではまず、十字架とⅡを取っておくことだ。READは鎖ムチ2回、革だと3回で倒すことができる。


◀ナイトと、その上にコウモリがいる


◀こんな所にこんなものが隠されていたぞ

ステージ5

ここから、ちょっと手強い敵、フライング・ヘッドが飛んでくるようになる。なにしろコイツ、波状に飛んで来て体当りするから攻撃しにくいし、よけにくいわけ。体当りをくらってもダメージは2ですむんだけど、くらって後ろに下がる時、そこに床がなければ落ちてしまうということなんだ。

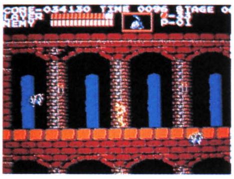

◀メデューサの首、フライングヘッドが襲いかかる


◀体当りをくらうと、下へ落ちてしまうのだ

ステージ6

扉を出てすぐの所に肉が隠されているので探してくれ。さて、つり天井はタイミングだけ。真中のは、しゃがめばつぶされずにすむ。コウモリ、ゴーストはパッと倒して、ホネバシラと戦おう。ムチの連打で倒せるけど、吐いてくる炎に注意してくれ。


◀ここに肉がある。ありがたいね


◀このフライング・ヘッドの先にボスが……

メデューサ

メデューサのボス、BARBER SHERRY の登場だ。女性の形をした人形の首が、ものすごい形相になり、シモンに向かってくる。髪になっているヘビも襲ってくる。だけど時計で止められるし、ムチの連打で簡単に倒せてしまうのだ。


◀最初は不気味な女性型の人形が……


◀ムチを連打だ!!それだけで倒せる

ブロック3



第1の城の終わりだ……

ステージ7



◀せむし男がくる。うまく間合いをとろう

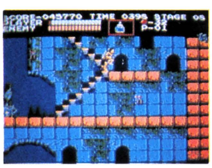


◀下に落ちないように気をつけよう

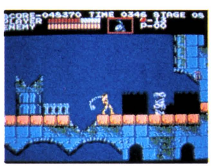
第1の城の最上階まできたぞ。まずはせむし男3匹だ。間合いさえとっておけばラクだろう。せむしが乗ってた岩のどれかに肉が隠されてるよ。上へ登ったらカラスに注意!! フライング・ヘッドと同じく、くらわせて落とすのがコイツらの手段だからだ。

ステージ8

フライング・ヘッドがいきなり襲ってくるけど、ジャンプでかわせばなんてことはない。相手にしてるとキリがないぞ。上へ行く階段のところのスケルトンは、うまく下へおびきだしてムチでたたく、という戦法でいこう。ホネバシラの炎も、いろいろハートとか出してくれるから使いようだよ。



◀フライング・ヘッドに注意しながらスケルトンを倒そう

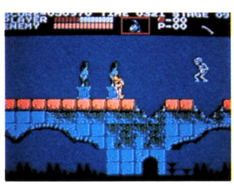


◀ホネバシラの吐く2連射炎をくらわないように……

ステージ9



◀カラスの動きにまどわされるな!



◀スケルトンをこちら側におびきよせよう

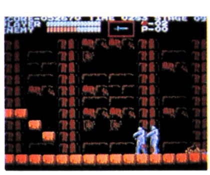
時計塔の前の塔までの渡り道らしい。ここでうざったいのがカラスなんだ。動きはつかめないし、イヤラシイ動き方をしてくれるからイライラしてくる。ボスの前にはフライング・ヘッドとホネバシラが。その手前の床が欠けてるの、要チェックだぞ。

双子のミイラ男

ミイラ男のLOVE CHANEY Jr.は双子。2体が同時にせめてくるんだ。体当りのほかにほうたいを投げつけてくるので、しゃがみながらムチを1体に集中連打しよう。ダメージは2体共通なのだ。

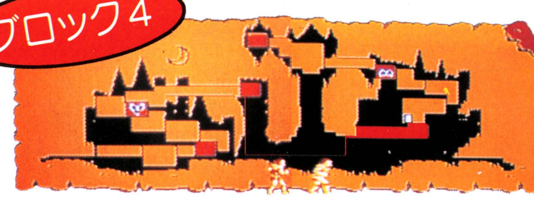


◀ひたすらしゃがんでムチを連打していくんだ



◀ダメージは、2体どちらでも共通にあたえられるぞ

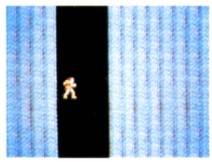
ブロック4



第2の城へ突き進め!

ステージ10

塔の上から落とされてしまったシモン。着いたところは人骨がゴロゴロしている地下洞窟だった。よくみると毒の地底湖がある。落ちたら死ぬのは確実だ。ここでは半魚人よりも、コウモリの動きに十分注意しなければならない。それに動く足場に乗った時はしゃがんでいるようにしてくれ。



◀せっかく登ったのだが、下へ落とされてしまった……



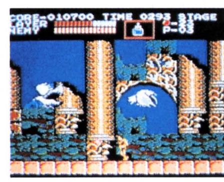
◀地底湖が不気味だね。湖に落ちると死んでしまうので注意

ステージ11

地底からはいあがるとそこは美しい緑の大地があった。その先に第2の城があるのだ。しかし、ここではハゲタカがイヤというほど、せむし男を運んでくる。落とした直後を狙わないとほとんどやられてしまうね。うしろからも襲ってくるのでタイヘンだぞ。



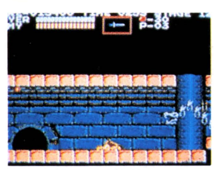
◀なかなか美しい緑が目前に広がっている



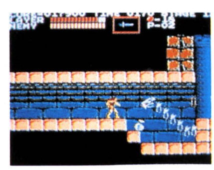
◀この首長竜は相手にしないで行けばいい

ステージ12

さあ、第2の城へ突入だ。このステージの敵は首長竜だけ。だからうまく倒してノーミスでいこう。倒し方のコツはなるべく遠くから、しゃがんでムチを連打すること。これで吐いてくる炎にやられなくてすむはずなんだ。



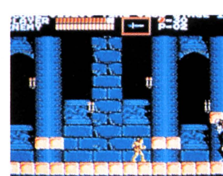
◀首長竜との対決。根元の岩をたたけば肉が出現してくる



◀この先にフランケンたちが待ち受けているのだ

フランケン&せむし男

このフランケンシュタインはBORIS KARLOFFICE。これとせむし男のLOVE CHANEY。この2体が同時に攻撃してくる。せむしにいくら攻撃してもダメだけど、こいつが意外と強いんだ。BORISなんてただのデクのボーだもんね。とにかくせむし男の攻撃に注意だ。



◀フランケンよりせむし男に注意しよう



◀この位置でねらうのが一番いいようだ

ブロック5



拷問・幽閉の塔なのだ

ステージ13

ここは見てのとおり、拷問のためにつくられた城のようだ。ムザンにも壁にはりつけられている人骨がナマナマしい。ガイコツは、白いのはどうにでもなるけど、赤いのは倒しても復活してくるのでやっかいだ。足元をよく見て進むようにしよう。



◀赤スケルトンに注意しながら肉を取ろう



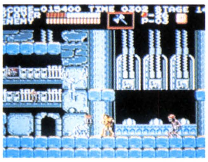
◀バックの人骨が不気味だねホント

ステージ14

なんとここは実験室らしい。不気味な器材、そして横たわる死体の山……。実験材料となっているのだろう内臓の破片などなど、トンデモナイ物がころがっている。ここでは重戦士&赤スケルトンが襲ってくる。重戦士はオノで倒すようにしよう。なかなか赤スケルトンがうざったいからだ。



◀ここに連射アイテムのⅢがあったぞ。ここはどこだろう…



◀人体実験場のようだ。人の形をしたものが横たわっている

ステージ15

かならず十字架を取れ！でないとボスの死神を倒すことは不可能なのだ。あとはハート30以上、Ⅱ・Ⅲを取ることだ。最上階の右はしのロウソクが常に大ハートになるので、階段を登り降りしてロウソクを復活させて、くり返し取っていこう。



◀ここの右はしのロウソクが大ハート



◀ここにはいったいどういう肖像画が……

死　神

この死神はBELO LUGOSI。こいつはとにかく十字架を投げ続けることだ。空間移動するのでねらいを定められないし、4つのカマからシモンを守らなければならないのだ。右下、左下は危険なので、できるだけ中央で戦うようにしよう。



◀死神にはかならず十字架で戦うようにしなければならない



◀倒しても気を抜くな。カマがまだ生きているぞ

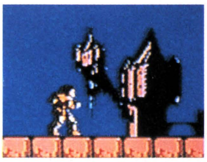
ブロック6



時計塔、そして離塔が…

ステージ16

やっとラストブロックにたどりついた。まずは時計塔をめざして、細い渡り通路を進んでいこう。ただし、ここにはブロック1のボス、MIXが5匹もいるんだ。ヘタに戦わず、途中にある時計をフルに使い、急いで渡ってしまうのが得策だ。



◀じつはこのブロックの外観がステージ3から見える。感動！



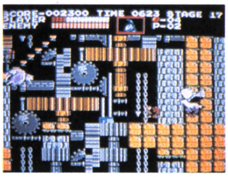
◀MIXがいっぱい。パターンをつくればスイスイだね

ステージ17

時計塔内部だ。このステージはひたすらクリアめざすのみ。次のステージ18まで行けば、そこからコンティニューできるからだ。ハゲタカ&せむし男がうざったいけど、乗れる歯車を素早く見分けて切り抜けよう。肉を探しだしておくのも忘れずに。



◀時計塔の中らしく、歯車がいっぱいだ



◀乗れる歯車は黄色になっているぞ

ステージ18

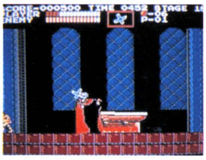
ついに登場のドラキュラ、CHRISTOPHER BEE。最終的にコイツを倒すには、十字架、ハート70以上、Ⅱ・Ⅲを持っていなければならない。ハートは階段の登り降りでロウソクを復活させてためよう。弱点は頭だ。そして倒したあとにも…。とにかく頭をねらえ！



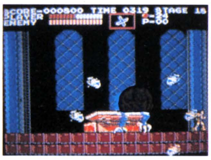
◀この階段を登り降りしてロウソクを出す



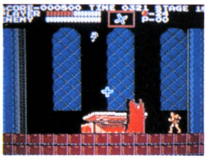
◀ここでかならずハートを70以上ためるんだぞ



◀ドラキュラは頭が弱点。ジャンプして十字架を投げろ



◀しかし、ドラキュラは倒れていなかった。胴が破裂して…



◀やった！とうとうドラキュラを倒したぞ。首が吹っ飛ぶ

▶ドラキュラの本体。あせらずにいけば倒せる。幸運を祈る！



アーケード エクスプレス

AMショウという巨大な妖怪が、間近に押し寄せてきております。ここはひとつ、秋の風情を味わうべく、魔界の内を垣間見てみませんか。――ほら、黄泉(よみ)の国への入口がそこに……。

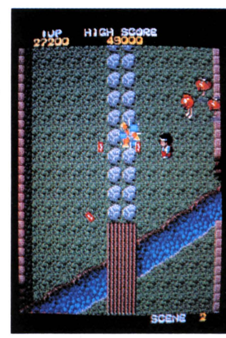




奇々怪界™

もろもろの事情でお悩みの方、福を売るこのゲームで開運されたし！

妖怪ブームの申し子か？



「ゲゲゲの鬼太郎」の再来で火がついた妖怪ブーム。いま、ＶＧ界にも妖怪たちの魔の手は伸び、いつしか暗雲たちこめる世界となってしもうたかと思えば、こともあろうに妖怪ども、七福神をさらっていきよった。そこで登場したのが、「小夜(さよ)ちゃん」なる巫女(みこ)さまなわけじゃ。

八方向レバーとボタン２つにて妖怪退散させ、先へ進むべし。各シーン最後の妖怪は手強(てごわ)きものなれば、心してかかられい。無事に七福神を救い出したらば、多大なるご利益がありましょうぞ。

お札(ふだ)に隠されたパワーアップの秘密

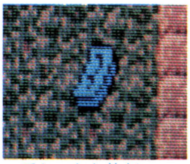
小夜ちゃんの攻撃は過激！　至近距離の妖怪は払棒(はらいぼう)で叩(たた)きのめし、遠方の妖怪にはお札(ふだ)を投げつけてしまうのだ。これじゃあ、妖怪もたまりませんわな。（ここはカタカナを意識的に避けて書いてたりして。――あっ、ちなみに私はＡＯＩです）

ところで、このお札ですが、七福神救出行の途上に隠された四色のお札を取ることにより、より強力になっていくのである。

青い物は、お札の射程距離を伸ばす。黄色い物は、お札を大きくしてくれる。そして赤のお札を取ると、投げたお札が敵を貫通してしまうのだ。重なったお札は、投げるお札の速度が増す。以上、４枚のありがたいお札の効能で、小夜ちゃんは勇気百倍となるのであった。めでたい！



▲画面の左中央に青いお札発見！



▲重なったお札だ

まだまだあるぞパワーアップアイテム

オニギリ



得点向上。ほかには何か意味は？

払棒



巫女が１人追加となる、ありがたき小道具なり

青い玉



画面内の敵を10秒間停止させる

黄色い玉

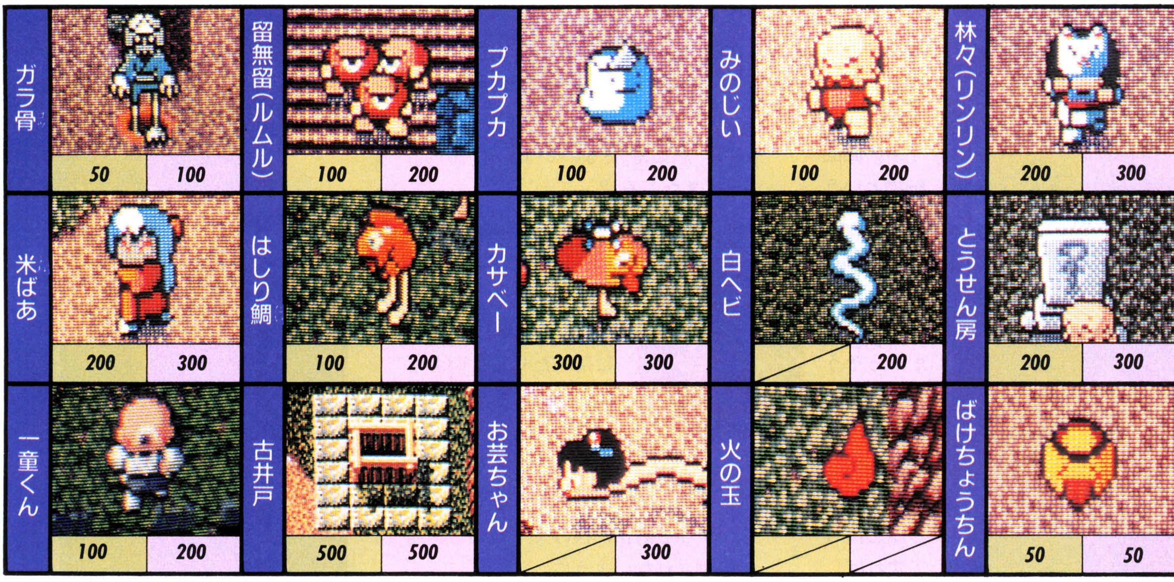


画面上の妖怪、すべて退散するものなり

©TAITO CORPORATION 1986
イラスト／中野豪

もののけの数、はかり知れず……

もののけ、妖怪といっても、ゲームに出てくるのは、わりかし憎めないヤツが多いのだ。とはいえ、小夜ちゃんのジャマをしてくるわけだから、「はらいたまえ、きよめたまえ」しながら進むしかない。ワサワサわいてくる妖怪さんたちを、ていっていっと退散させるのだ。意味なく走りまわる「はしり鯛(たい)」や、地面からはい出してくる「ガラ骨(コツ)」など、おかしな連ちゅうが登場するぞ！　妖怪のおもなところを紹介しちゃうけど、写真の下の数字は、左が払棒で退治したとき、右がお札のときの得点だ。



ガラ骨(コツ)	50	100
留無留(ルムル)	100	200
プカプカ	100	200
みのじい	100	200
林々(リンリン)	200	300
米ばあ	200	300
はしり鯛	100	200
カサベー	300	300
白へビ	／	200
とうせん房	200	300
一童くん	100	200
古井戸	500	500
お芸ちゃん	／	300
火の玉	／	／
ばけちょうちん	50	50

妖怪めは私が征伐(せいばつ)いたしましょうぞ！

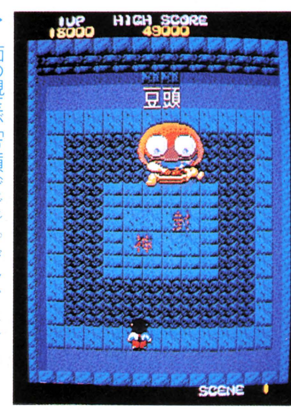
豆をバラバラ投げてくる「豆頭(ズズ)」



▶「妖怪退散」しながら、先へと進むべし

宝船が一童くんにさらわれていくところから、ゲームはスタート。これを追って妖怪の里にやってきた小夜ちゃん、いざ妖怪退治へと乗り出すわけだが、妖怪の里にも神はおはすということで、鳥居や地蔵にすがれば何らかの効用があるハズ。囲いの中まで行くと暗雲が立ちこめ、「豆頭」が登場。バラまいてくる豆をかわしながら、お札を打ちこんで追い払うべし。晴れて「大黒様(だいこく)」は解放されり。


◀封じ込まれていたのは大黒様



▶1面の親玉が「豆頭(ズズ)」。ザルから豆をすくって投げてくる

「雷電王」のカミナリ攻撃なんて



▶ビョーンと飛んでくるカサベー

囲いを出たら、こんどは次の面へと進む。

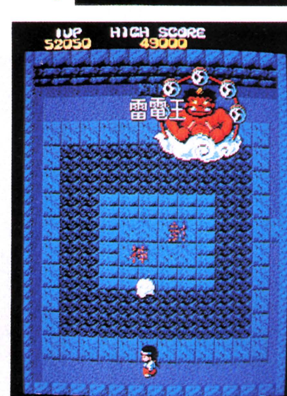
先ほど申し遅れたが、囲いの中に入るにはカギを拾わなくてはならないので、お忘れなく。

囲いの中で待ち受けているのは「雷電王」。落とした雷は、しばらく炎となって残るヤツだ。ソーサラーのファイアーエレメントみたいにね。

こいつを倒せば、助け出されるのは「布袋(ほてい)さま」

これで2人！


▶この面では布袋さまを救出



◀こいつが「雷電王」、2面の大物。見てやってください。このイジワルそうな顔！

「仙山（センザン）」は火と風で攻めてくる！



▶「お芸ちゃんどえ〜す」六角堂から登場

『奇々怪界』で小夜ちゃんが歩いていくコースは、ずっとつながっているのだ。だからプレイ中の画面転換というのがないんだよね。

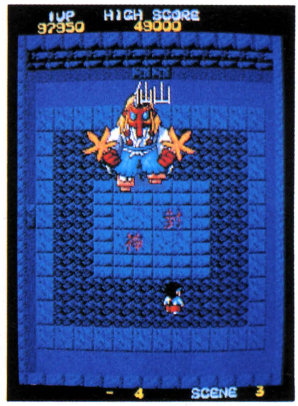
そろそろ手ゴワい敵が出現してくるころだ。小夜ちゃんの能力はどんなもんかな？

大物「仙山」は、文字どおりの巨体。火と風とでイジメてくるバケモンだ。

こいつをやっつけたら、助け出されるのは「恵比寿（えびす）」さま。いよいよ福がたまってきたころ!?

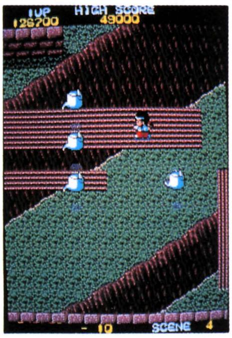


▲3人目は「恵比寿」さま



▶出ました仙台……もとい「仙山」。火は吐くわ、風は吹きつけてくるわで、けっこう強い!?

「山婆（ザンバ）」はいっちゃん手ゴワイぞ!!



▶おなかがすいたら、おにぎりをドーゾ

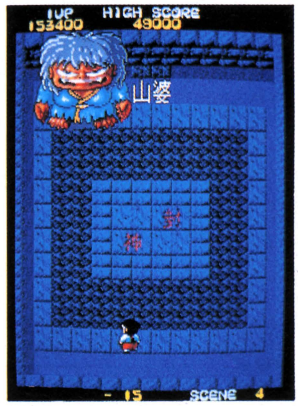
いよいよ中盤戦。敵がいっそうワサワサと集まってくるようになるぞ。しかし信念持ってすれば、行ないや必ず報われん！　と信じて、前進しよう。谷底に落ちたりしないように、足場にも十分気をつけるべし。

そして「山婆」。顔もコワイが、攻撃もまた恐ろしい。出刃包丁を両手から5つずつ放射状に投げてくるのだ。顔に圧倒されないように。

そして「弁財天（べんざいてん）」を救えっ！



▲キャー弁天さまっ！



◀うえ〜、気色悪う。この「山婆」、出刃包丁の「ブラグザカート攻撃」をしかけてくるんだ。コワ〜！

いったいどうなる!?　目がはなせない妖怪始末記

さて、5面以降はまとめてザーッと紹介させていただこう。

5面。山道をずっと歩いてゆくと、古井戸がある。ここから「ばけうり」が出てくるので注意されたし。また、小夜ちゃんにピタッとくっつく「おんぶおばけ」は、鳥居をくぐるとやっつけられるが、ほおっておくと小夜ちゃんの歩行速度が遅くなってしまう。

大物妖怪は「操珠僧（ソウジュソウ）」。巨大な数珠（じゅず）をぶん回しながら近づいてくるヤツだ。助け出されるのは「福禄寿（ふくろくじゅ）」、「あっぱれ」のポーズで扇を広げてくれます!?

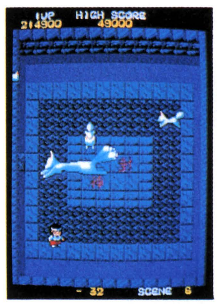


◀数珠をぶん回す「操珠僧」。これを倒せば「福禄寿」が「あっぱれ！」



6面。古井戸の数が多くなり、石垣のパターンが多くなってくる。川に落ちても当然ミスだよ。気をつけてね。

大物「魔尾狐（マビコン。ナビコンではない）」は、分身（コンコン）をあやつって攻めてくる。もちろん、本体をたたけばＯＫだよ。





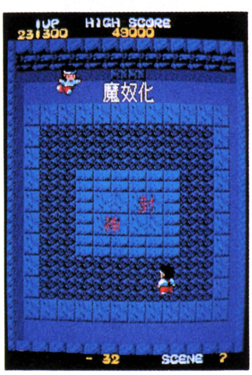
◀九尾のキツネ「魔尾狐」。倒せば出るのは「寿老人」。さあ、あと１人！

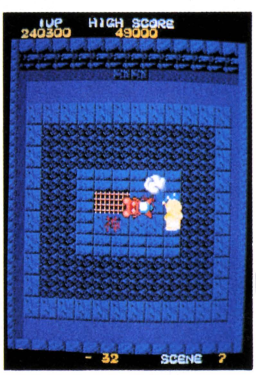
助け出されるのは「寿老人（じゅろうじん）」。さあ、いよいよあと１人。

7面。丸木の浮き橋の上での妖怪始末騒動、さすがにちょいとハード!?

大物（？）「魔奴化（マヌケ）」は、小夜ちゃんと同じカッコウをしているが、攻撃を加えると、ただのタヌキになってしまう。時間がたつとまた化けるので、タヌキのところをやっつけよう！　…で、七福神の最後の１人が「毘沙門天（びしゃもんてん）」。

——そして、ラストで待ちかまえているものは、なに……？　［ＡＯＩ］







◀小夜ちゃんに化（ば）ける「魔奴化」。タヌキにもどるとなんにもしてこない。

でも、魔除けの「毘沙門天」が封じ込められるとは「なさけなや……」で

源平討魔伝



いや～ごぶさたしてます！　2カ月ぶりに帰り咲いたKEIです。イシターのほうがいそがしくって。さて今回の担当はナムコのTAKKY（デザイナー）の新作『源平討魔伝』だ。あいかわらずの不気味路線を走ってるぜ。

地獄よりよみがえり、いざ鎌倉をめざせ！

物語は、壇の浦で平家が滅亡したあと始まる。天帝は世の乱れを憂い、三途の渡守安駄婆に命じて、平家の亡者から１人の豪の者を選んだ。その名は平景清、景清は、キミたちぷれいやの布施により、地獄からよみがえるのだ。


▲鳥居につけばステージクリアだ

ゲームの目的は、諸悪の王、頼朝を倒すことだ。そのためには、八咫鏡、草薙剣、八坂瓊曲玉の三種の神器のほかに正しい心が必要だという。

画面左下には、剣の強さ、銭の数、命のローソクが表示されている。固いものを斬ると剣の威力が減るけど増やすアイテムもあるぞ。敵からダメージを受けるとローソクが減り、なくなるとゲームオーバーだ。敵を倒した時など銭が手に入るけど、これはあとでいろいろな物に取りかえられるんだ。命のローソクとかね。

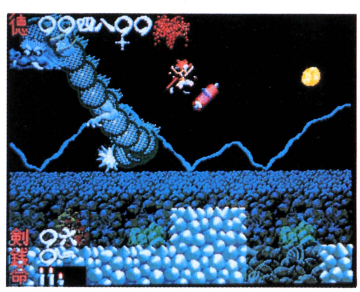


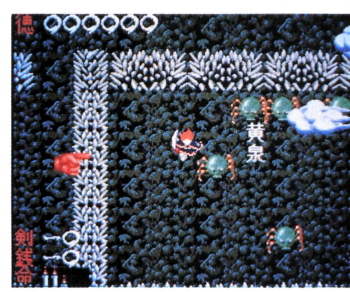
◀ゲームスタートして、いきなりなんだこの婆さんは！？


◀景清の位置はマップ上でひと目でわかる

多彩なアングル、音声合成が魅力

このゲームの新しいところは、各国（ステージ）により、画面のアングルが異なるところだ。アングルは全部で３種類。まず１つめは、斜め上から見た俯瞰図だ。２つめは真横から見たもの（このアングルでは、穴に落ちると黄泉の国へ行かされてしまう。現世に復活するには、ウデのほかに運も必要だ）。そして３つめは、やはり真横からのデカキャラ面。このデカさは並じゃない。各アングルとも基本的には、８方向レバーと剣ボタン、ジャンプボタンで操作するが、デカキャラ面では８方向レバーで剣を上段、中段、下段に使える。


▲魔龍の頭をねらえ！ 右下の穴に落ちると!?



▲「うわあ～～っ!!」というわけで黄泉の国へ

ところで、景清が地獄から甦えるのは壇ノ浦のある長門の国（現在の山口県）。頼朝のいる相模の国・鎌倉にいたるルートは、まずここで３つに分かれ、丹波の国で合流し、京都でまた３つに分かれる。どのルートでも鎌倉に行けるので（もちろんキミのウデしだいだが）、いろいろ試してみてくれ。なお三種の神器はいずれも京都以降にあるぞ。

音楽は、ビシバシのＦＭ音源だ。そして、なんといってもこのゲームの最大の特徴は、ものすごい音声合成だ。これを聴くことのためだけにでも、100円を使う価値はあるぜ。　［ＫＥＩ］


▲京の五条の大橋で源義経と一騎打ちだ！ こいつは手ごわい

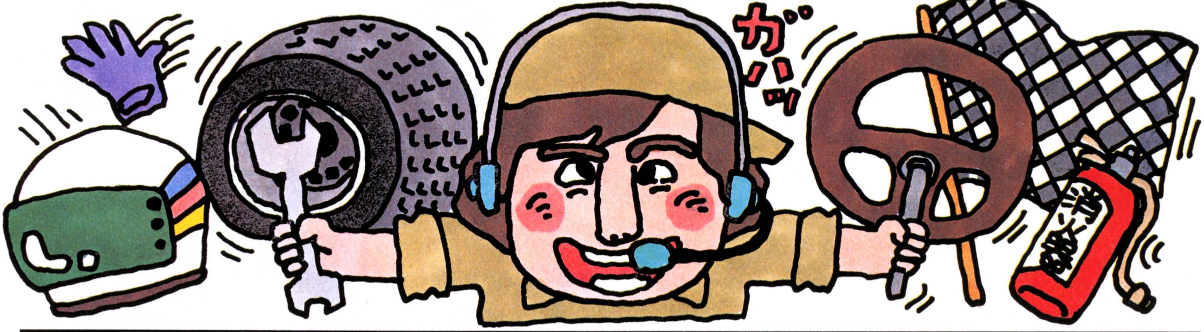

▲京の町には、鬼姫（？）が舞う。こわせる壁をみきわめて進め！


▲「ぶわーかめえ～!!」と弁慶の登場。泣きどころをねらえ！

©㈱ナムコ

SEGA ニュース セガ情報局

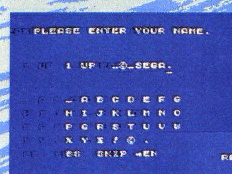
またまた1M(メガ)！　期待のニューソフト特集！





アクションファイター

ハイブリッドなシューティングゲームがついに登場！　陸に空中にと、あふれる敵をやっつけろ！

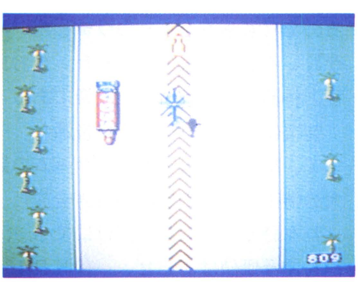


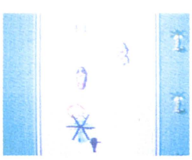


いきなりハードな地上編だぜ！

いつものようにゲームを始めると、いきなり名前を入れて下さいときた。ランキングリストで上位6名を出すともなれば、名前は慎重に入れなければいけない。と思ってテキトーに入れて始めてみた。敵を撃ってA～Fの文字を集めると、バイクが車や戦闘機になるという、何とも欲張ったゲームなんだ！　オッ、セガのトラックだ、と思っていると中に入れられてしまい、機銃がダブルの貫通弾になってしまった。おまけに2度目だと地対空ミサイル、3度目には一定時間無敵だというから気楽なもんだ。こうなれば黒塗りのコワソーな車から白バイ、救急車に至るまでバンバン撃ってしまうのだ（シークレットコマンダーは非情だ）！おっと、ついでにセガのトラックも壊してしまった！　これはヒンシュク！

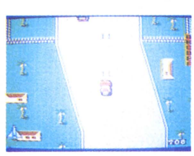
A～Dの文字を集めると、バイクは車に変わるが、②と③を同時に押すとバイクに戻れる。もちろん、もう一度②③を押すと車になれる。状況によって使いわけようね。なお、中央分離帯の横で車になると分離帯上を走り、この間は無敵。スタート当初はタイム制なので、いくらやられても平気だけど、タイム・オーバー後は、残機制になるので、「よい子」はとっととFまで集めて、いざ空中戦にTAKE　OFF。





セガのトラックが出たら後ろについて待ってみよう。入れてくれないときは……、撃っちゃう!?

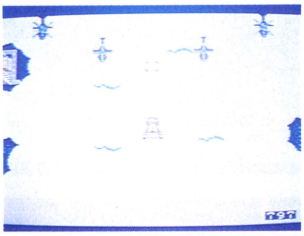
いよいよホルシェにロケットエンジンがついて空中戦へとミッションは進んでいくのだ！





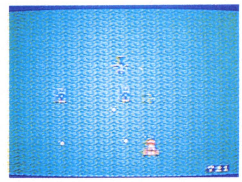
フッ！　空中戦は手応えが違うぜ！

空中ではパワーアップはⓅマークが頼りだ。貫通弾だけは絶対に装備しておこう。スピードアップは……。



◀ヘリは通常の武器では3発必要だから貫通弾を使おう

ここでは敵キャラの動きを覚えておいて落ちついてやらなければならない。とくに地上の戦車は見つけしだいすぐに破壊しておこう。敵のネライは驚くほど正確なことを忘れてはいけない。



▲ヘリと戦車の複合攻撃には要注意。まずは戦車だ！



▲ミサイルは斜め上へと逃げながら撃つのみ！

そうこうしているうちにファーストミッションの目標の潜水艦に出っくわしてしまった。水面に出てくると同時に攻撃してくるヤツに気を付けながら空対地ミサイルを3発おみまいして、かる〜く、クリアといこう！

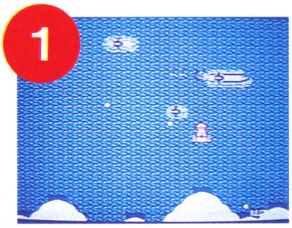
これがビッグエネミーの正体だ！

さて、右に見えますのが各面のボスです。ナニ？　たったの5面しかないのかって？　そのとーり！　でも4面のボスはなかなか強いんだぜ。おかげで丸2日も頭を悩ませてしまったのだ。だって全部紹介できなきゃみっともも恥しいでしょ？　で、その対策？　それがあったら苦労はしないって！　ただ1つ策があるとすれば、今月のＳＥＧＡニュースを隈から隈まで読むことだ。何しろボクは隠して重大な事を書くのが大好きなんだ。えっ？　意地が悪いだって？　ほめてくれてアリガトッ！



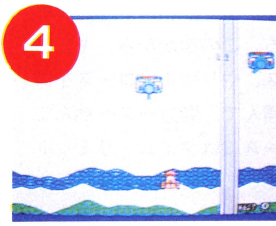
◀各面のスタートには大統領からの指令が出される

1



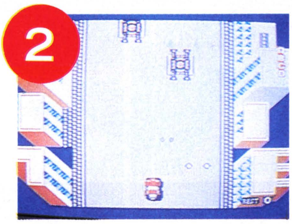
◀1面の潜水艦なんてチョロイもんだ。ケアレスミスに気を付けて確実に沈めてしまおう！

4



◀4面の高射砲には空対地ミサイルを5発命中させなければならない。3台一組での攻撃は激しいぞ！

2



◀2面は空から陸に戻って戦車を倒すんだ。6台は多いけど一度には出てこないから慎重にやればOK！

Last



◀5面の空母には何と30発もブチこまなければならないんだ。これは、はっきり言ってシントイですョ

3



◀3面の大型ヘリはちょっと強い。撃ってから横方向に移動、先まわりして待つという高度なテクが必要だ



◀空母を倒すとメッセージが現われた。大統領だって顔くらい見せてもいいのに、いきなりサヨナラだもん！

隠れキャラだってあるんだぞぉっと！

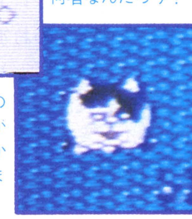
早くも隠れキャラの紹介をしちゃおう！　まず1つめはスペースシャトルだ。これは地上でのバトルが始まってからノーミスで『F』までの文字を集めれば出てくる。そしてもう1つが『ネコ』だ。出し方はいまひとつわかってないけれど、たぶん島にある赤いフラッグを集めると出るんだ、と思う。このほかにもまだまだありそうだから、あとはキミが探してみてくれ！！



▲とこかのゲームと良く似た設定で出てくるスペースシャトル　あれも〇〇ファイター!?



◀何かカンケーあるのかね？　このあんまり上品そうでないネコさんは？　一体何者なんだろう？



▶ただの色違いなのか、はたまた意図があってのことなのかナゾは深まってしまったのだ！

※9月号『SEGA大プレゼント』の応募は10月7日で締切らせていただきました。なお、当選者は12月号で発表いたします。



ザ・サーキット

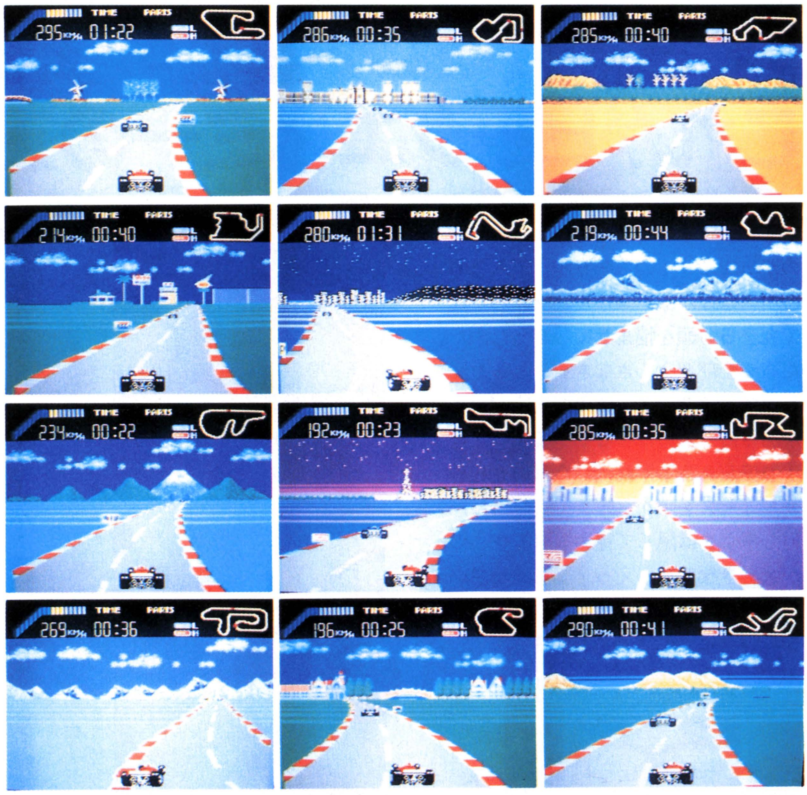
各国の美しいサーキットを転戦し、F1レースを勝ち抜け！　キミはチャンプになれるか!?　本格レーシングゲームはハンパじゃないぜ！



チャンプへの道はキビシイ!

このゲームには、各国それぞれの特色ある12のサーキット（右の写真）が用意されている。このなかから、キミの好きなコース、やりやすいコースを選び、経験を積んで、難コースへ挑んでくれ。各コースにはタイム・リミットが設定されていて、これをオーバーするとゲームもオーバーだから、クラッシュによるロス・タイムは極力避けろ。

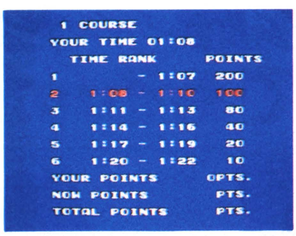
なお、レースでキミが乗るマシンは、操縦性、エンジン共にあまりよろしくない。これは実際にレーサーである私・ナカジが言うのだから間違いない（ただし日曜日も仕事をさせる㊢のおかげで、最近レースに出てないけど……）。そんなわけで、まずは腕をあげて上位入賞をはたしなさい。入賞によって獲得するポイントで、パーツを買い揃え、マシンをパワーアップさせるのだ。



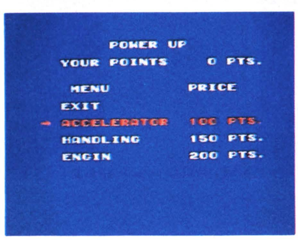
何はともあれパワーアップ！

ランキング・ポイントが100以上になると自動的にパーツショップに行ける。パーツは1戦だけにしか使えないので、ムダ使いしないで一番欲しい物だけ買おう。とは言え、パーツを装備したときの感覚に慣れておかないと、かえって危険でもあるので、最初は適当にいろいろ試してみてちょうだい。

ちなみにボクのおすすめは、エンジンの吹きあげがグッとよくなるアクセルだね。これがあるだけでエンジンブレーキの効きがよくなり、ハンドルの効きも同時によくなる。あとはエンジンをパワーアップすれば言うことなし。



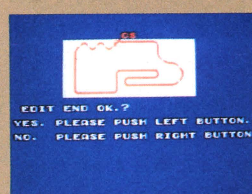
◀2位だと100点　アクセルだけしか買えない



◀これでエンジンの吹けが良くなって楽勝なのだ！

エディットもできる!!

苦手なコーナーをなんとか克服したい、あのサーキットで走ってみたい、なんていう時はエディットで自分だけのコースを作っちゃおう！　コースの設計はなかなか難しいものなんだけどプライベートサーキットなんて、とってもリッチな気分になれるゾ！



◀途中で交差したりすることもできるから、自由にコースを作って楽しむことができるんだ

バグ&隠れキャラ

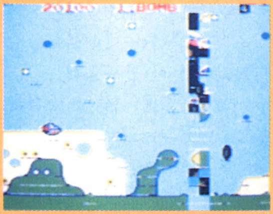
ゴールデンカートリッジは、バグ&隠れキャラも盛りだくさん！　増ページを要求しているかのようにこのページは中身がギッシリとつまっているぞ／　1つも見逃さずにしっかり読んでクレ!!

ファンタジーゾーン

驚きの物価超急上昇!!

このあまり嬉しくないワザのやりかたは、敵と同時にセレクトかショップに入ればいいんだ。そのとき死んで、次にバグ画面に出れば成功。次にショップに入ると何とツインボンを買うにも大金が必要になる。(東京都　大野貴光クン)

もう一つのショップを使ったものはラストステージでのみできるんだ､残機を残しておいて､ゴールドを使い切ってしまってからやられちゃうと、次にオパオパはま〜っくらな画面から出てきてしまうんだ。でもこれでクリアするのは……？



▲ラッキーなことに？　バグった！



▲ゲゲッ！　こんなに物価上昇!!

とってもお得なフューチャー

さて今度は、オトクなコマンドだョ。最初はテストモードだ。デモ画面で各面から次の面へ移る時に一瞬画面がクリアされるよネ？　この時に②と③ボタンをすばやく押すと、その次の面は画面が止まって音楽だけ聞けるんだ。ちょっとタイミングがムズカシイから何度もトライしてネ。これで音楽だけ録音して楽しむこともできるゾ。



▲画面は動かずに音楽だけが……　得点に注目

もう1つはオパオパを安く買う方法。デモが終ってメッセージが出ている時に、①コントローラを上下に50回程動かしてからゲームを始めるとエクストラシップが＄1000になっているんだ。1面で約＄6000貯めると2度目のショップが出現するから一気に9機にすることも可能なんだ。

北斗の拳

ワープに隠れに、チャプター7!!

ザコや中ボスなんかは、まっぴらゴメン、大ボスだけと戦いたいというゼイタク者にピッタリなのが、このワープだ。方法としてはじつに簡単そのもので、大ボスをノーダメージで倒して、次の面のスタート地点でハイジャンプをするだけなんだ。こうすると一気にその面の最後まで行って、点数も入る。(埼玉県　吉野幸男)



▲コイツならノーダメージで倒せるヨネ!?



▲このまま一気にワープでトキと対決ダ！

究極のチャプター7が今、ここに……

どうせだったら大ボスとだけ戦いたい！　と自信もついてきたキミはこのチャプター7にチャレンジしよう！

ラオウを倒してケンシロウがユリアを抱き上げて音楽が流れている間に①コントローラーを上に20回ほど押すと、音楽が終わってからチャプター7になるんだ。大ボスたちと最後の勝負だ！



▲チャフターに注目！　大ボス総ざらえだ！

アフターケアの隠れキャラだヨ！

前回紹介した『E』と『P』マークの正しい出し方がわかったのでアフターケアです。まず『E』マークはタイムが80になったときにジャンプすればOK。『P』マークは建物のひさしのところにあるライオンの顔にパンチすると出るんだ。

オマケ：『ダンプ松本』で30面終了後にコマンドを入れると、宇宙チャンピオンと戦えるゾ／

そふとくりーむ新聞

発行所・コンプティーク情報局
東京都新宿区四谷1-8-14

真夏の3日間・45000人がファミコンに燃えた!!

つ、ついに"スーパー㊓フェスティバル"が、決行されてしまった。さる8月20日〜22日、東京は晴海の国際貿易センターで、連日ファミコン天国が開かれてしまったのである。

主催はラジオ界の覇者・ニッポン放送。そして協賛にわがスーパーインテリ・パソコンマガジン「コンプティーク」と世界一ファミコン・マガジン「㊓ファミコン」。そしてこの20世紀末の少年少女を怒濤のように熱狂させつづけるソフトメーカー10社。このラインナップが、広大な見本市会場を使ってやるのだから、いやがおうにも盛り上がるわけだ。

さて、会場は各メーカーのブースと、合同で使用するステージに大きくわかれている。各メーカーブースでは、それぞれ常設のゲーム大会やイベントがあり、ステージでは、一日のスケジュールにしたがってプログラムが組まれている。

コナミのステージ・イベントでは、ファミコン界の貴公子・毛利名人が登場し、「がんばれゴエモン！」「グラディウス」の実演、及び超美技、裏技などをやって、少年達の喝采をあびていた。なお名人はかつて本誌でアルバイトなさったことがあるという伝説が一部に伝わっている。

やはり注目をあびたのは、わが㊓ファミコンのステージである。ここでは、塚田名人の子分衆、マルカツ・プラザースが初公開されたのである。「ドラクエ」のガイコツに由来を持つスケルトン甲田、なぜかSEGAファンで、"マジカル・エミの着せかえ人形が宝物"のナカジMARKⅢ。そして何の意味もなくポチ丸川。この3氏によるさまざまな"㊓秘伝の技"の巧みさに、



▲うけにうけまくる㊓ファミコンのステージ

会場はわきにわいたといってよいだろう。一例を出せば、「東海道五十三次」における"金玉技"などである。

またマント犬の登場も特筆に値する。これは「似顔絵は悪意だ!!」の名言で知られ、本誌読者にもおなじみのイラストレーター・中野豪氏によるキャラクターである。現在、「㊓ファミコン」で連載中の「帰ってきたボツはがき」に登場する。そのマント犬がぬいぐるみとなって、ステージや会場をところかまわず徘徊し、ファミコンで疲れた子供たちの心をなごませていた。



▲ぶらり会場に現れた 中野豪先生

また、「㊓ファミコン」のステージでは、時間制限つきの「スーパーマリオ2」大会も開かれ、わずか2分の間に70万点も出す猛者も現われ、観客のドギモをぬいていた。優勝した人はマルカツ特製原稿用紙などが入った豪華賞品をもらい、ホクホク顔で帰っていった。ステージも各メーカーのブースでも、だいたいは賞品や景品がもらえるものが多かったので、みんななにかしらもらって帰っていったようである。角川ブースでは、ルーレットによってマルカツ賞など趣向をこらしたプレゼント企画がうけていた。

そのほかステージでは、アルファ・レコードのGMOコンサートが大迫力。女性一人を含む3人のシンセ・バンドが、一人のゲームプレーヤーのプレイに合わせて、ゲーム音楽を演奏するというもの。一変会場はディスコと化した。特にボンバーマンあたりでのさく烈音は、まさに原爆クラス。思わずゲームを放棄し空を見上げる少年もいた。

また永谷園(「マリオふりかけ」を出している)、月星シューズ、武田薬品など、ファミコン・キャラ関連の売店も出店しており、まさにファミコンづくしの会場であった。

そして、会場にいっこうの色どりをそえたのが、ミニスカートのコンパニオンのお姉さんたち。やたら質問ばかりしている父兄も見られたが、なかには逆にお姉さんにファミコンを教授する輩も出現。ファミコン・キッズの底知れぬパワーを見せつけていた。

また自分のブースを離れ、ナンパする編集子も続出。ひんしゅくをかっていた。とにかく盛況の3日間であったのだ。



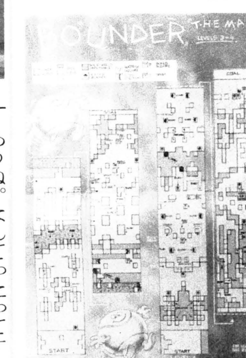
▲いつもながらカッコイイ毛利名人



▲とにかく 大盛況の会場

本誌特派員

オーストラリアゲーム事情
カンガルーもコアラもコンピュータに夢中のオーストラリアなのだ!!



▲「BOUNDER」のゲームマップ

今回私こと越谷勝治が、そふとくりーむ新聞の場を借りて、オーストラリアのゲーム事情をレポートします。もっともオーストラリアは、日本ほどコンピュータが普及していないので、某ログインのようなスゴイ最新情報は書けませんが、それでもみんなが驚くような日本初公開の写真をお見せしちゃうのでよろしく。

さて本題に入りますが、現在オーストラリアで最もポピュラーなパソコンのハードはなんだと思います？実はコモドール64なんですね。このハードは、以前日本でも販売されていたから知っている人も多いと思うけど、自然消滅しちゃいましたね。でもオーストラリアでは、コモドール64用のものすごいゲームが、いっぱい発売されているんだ。たとえばコナミの「イー・アル・カンフー」(ファミコン版と違って、アーケード版と同じように16面ちゃんとあるぞ！)や知る人ぞ知るコナミの「マイキー」(「新入社員とおるくん」の試作バージョンといえばわかるかな？)や写真を見ればわかると思うけど、カプコンの「ゴーストゴブリン」(「魔界村」のことだぞ)等。はっきりいって日本のファミコンにせまるアーケードゲームの移植スピードだ。そして、みんなが気になるグラフィックは…？　まあ、それは写真を見て各自で判断してほしい。



▲ホラー雑誌ののりの表紙

あと、いきなりスクープ？なんだけど、むこうではあのファミコンの迷作「スパイVSスパイ」の続編が発売されているのだ。もうすぐファミコンに移植されるかもしれない。ちなみに「スパイVSスパイ」の続編の名前は、「スパイVSスパイ（THE ISLAND LAPER）」だよ。

ところで、写真で紹介したこれらの雑誌の内容だけど、みんな気づいたかなァ。とってもおもしろいんだ。表紙がアメコミ風にドハデで個性的だ、なんてことじゃないぜ。アメリカではATARIのゲームが衰退するのと歩調をあわせるように、コンピュータゲームの専門雑誌がなくなっちゃったけど、オーストラリアではまだまだ主流みたい。そして、ページをめくると日本オリジナルのゲームの広告がのっていたり、「コンプティーク」なみのMAP全公開のページがあったり、ゲームの改造のコーナーがあったりするわけだ。国は違えど人間考えることは同じだなあー、と妙に感心してしまったのだ。英語はできない私たちでも、これなら日本のコンピュータ雑誌感覚で読めそうな気がしたのだ。

さて、次にオーストラリアのアーケードゲーム事情について書いてしまおう。はっきりいって

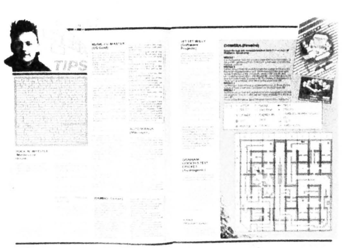


▲これがオーストラリアのパソコンショップの風景なのだ！

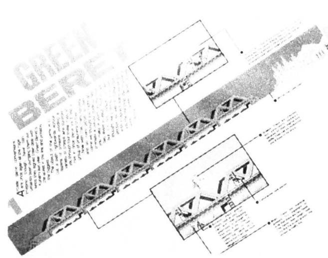
オーストラリアのゲームセンターには、ほとんどが日本のゲームメーカーの作ったゲームでひしめいていた。たとえば「スペースハリアー」や「タイムギャル」があったりして、その上驚いたことに、1回のゲーム料金がオーストラリアドルで20セント（日本円でだいたい20円くらいかな？）均一とやたら安いこと。これは印象にのこったなァー。で、みんなが気になるオーストラリアのゲーマーのレベルはどうかというと、私が見たかぎりでははっきり言ってあまり上手じゃなかったなァ。オーストラリアではきっともっとおもしろい遊びがあって、それに熱中しているためなんだろうね。なんてったってオーストラリアはとにかく広いもんね。

さて、最後にオーストラリアのパソコンショップのことなんだけど、おもしろいことに店の中でどうどうとゲームをコピーしている人がいたりと、自由奔放だった。店の人の話によると、オーストラリアではコピーは常識なんだそうです。日本ではもちろんコピーはダメだけど。


▲「魔界村」のコモドールの広告なのだ



▲全部英語のゲーム改造コーナーなのだ



▲「グリーンベレー」の一面不完全マップ



▲新作ソフトの総力カタログなのだ

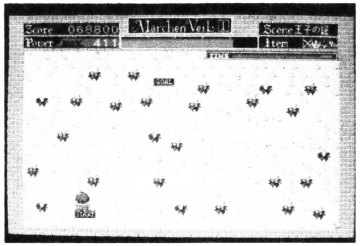
さすらいのかくれんぼ

さて、今月もドバーッときたハガキのなかから、きわだった情報を紹介してしまうぞ

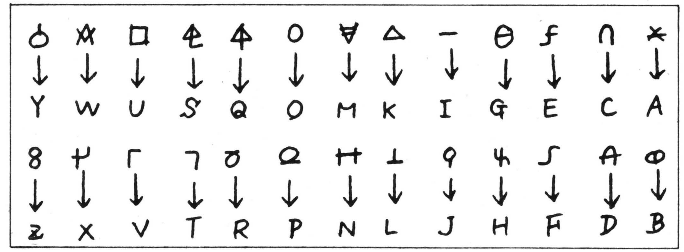
まず最初は、PC8801用の「メルヘン・ヴェールI」のウラ技。「メルヘン・ヴェールI」には天国面ってあるよね、フルーツがいっぱいあって得点をいっぱいかせぐことができる面だ。でもこの天国面へ行くと、どうしてもフルーツを取るのに夢中になってしまって、ゴールをするのを忘れてしまう。それで一巻の終わり……ってなことになってしまう。しかし、この方法を使うと夜道を帰るのに懐中電灯は必要なくなるのだ。やり方は、天国面にいる時にSTOPキーを押すだけでいいんだ。するともとの世界に一瞬のうちにもどることができるのだ。この情報は、岐阜県の加藤修君から。これ98版でもできるのかなァー。98版をもっている人は調べてみよう。

次にMSXを3本どーんと紹介してみよう。

まずは「レリクス」。暗号解読表を公開してしまおう。それぞれの記号が、アルファベット26文字に対応しているのだ。これを参考にすれば、ゲームの展開が楽になるぞ。下の表をじっくりみてくれ。これは岡山県の小坂勝君からの情報。きれいな表を書いて送ってくれた。



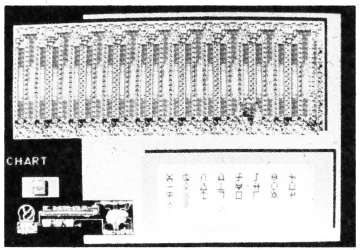
▲フルーツばかりとっているど…



続いて「忍者プリンセス」。これのラウンドセレクトと自機UPだ。やり方は、タイトル画面が表示されたら、カーソルキーの上を1回、下を1回、上を2回、下を3回、上を2回、下を1回、上を1回押すんだ。すると画面が切りかわり、以下のことがかえられるようになる。

1、くるみ姫の数
2、ステージ指定

この2つの指定をおえ、スタートのところに巻き物を移動し、GRAPHキーを押す。そして、スタートだ。これでばっちりくるみ姫の数も増え、ラウンドも選択することができるわけだ。これは埼玉県の川島英樹君からの情報。



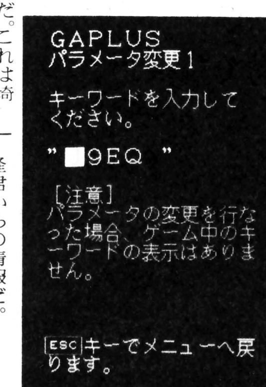
▲暗号はこのチャートさえあればＯＫ

そして、3本目のMSXは「ザナック」。それのコンティニューモードだ。このゲームは敵の攻撃がはげしくて、とても先の面へ行くのがむずかしい。で、苦労して先の面に行ってもそこで死んでしまえばそれでおしまい。とってもくやしいよね。そこでコンティニューのやり方を教えてしまおう。やり方は簡単。ESCとCTRLを押しながら、スペースキーを押せばいいんだ。なんとゲームオーバーしたラウンドから始めることができるぞ。この情報は、長崎県の増山修君から。「ザナック」にはげんでいる人はためしてみよう。

次はまたまた登場した98用の「ギャプラス」の無敵だ。今回はF用。いつものように環境設定モードで、"J9EQU"とうってみればいいんだ。するとマイシップが無敵になってしまうんだ。ひまな人はこれをつかって千万点出してはいかがかなあ。また、コンストラクションのメニューでカナとCAPSのキーを押した状態で"NAMCOGAPLAS"と入力するといろいろおもしろいことが起こるぞ。これは愛知県の服部隆君からの情報だ。



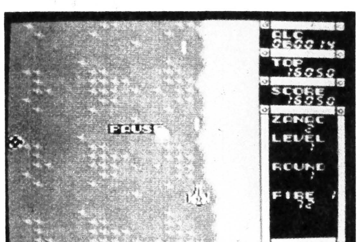
▲「忍者プリンセス」はむずかしいけれど…



▲今度は9801F用の無敵なのだ

そして、今月の最後をかざるのは、またまた登場した「ザナドゥ」。今回はX1用だ。何ができるかというと、あまりたいしたことではないけど、例の隠れアイテムショップから再び地上にもどれるんだ。やり方は隠れアイテムショップを出たあと、GRAPHキーを押しながら、?キーを押してみる。すると地上へもどれるんだ。この情報は大阪府の高田健二君から。

と以上で今月のこのコーナーはおしまい。とにかくほかの本にのっていない新鮮でおもしろいバグ&隠れキャラ&隠しコマンドの情報をまっていますのでおハガキたくさんください。採用された人は今日からコンプティーク情報部員だぜっ。



▲「ザナック」もまけずにむずかしいけれど…



▲隠れアイテムショップに秘密が…

よっちゃんのキャラ放談

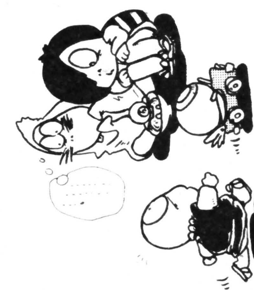


　あたりは暗い闇につつまれて…などとはじまる妖怪ゲーム（ホラーゲーム）を今月はとりあつかってみたいと思います。最近、ファミコンでは鬼太郎なんかが、ヒットしていたり、パソコンでもホラーじみたてのものが増えてますね。（そーいえば昔、「妖怪探偵ちまちま」なんてェーのがあったナ）でまァいつもいつも感じるのは、パソコンゲームではほんとに怖いゲームなんか作れるのかなァってこと。どのゲームをとってもけっきょくはコミカルものだったり、ただキャラがお化けだったりするだけで、怖いのはパッケージのイラストだけってのがほとんど。そのお化けや妖怪のキャラもチョコマカチョコマカ動くだけ。

　それはまァそれとしてゲームがおもしろければいいんだけれど、せっかくキャラを妖怪にするんだったら、もう少しこだわってほしい。（妖怪を友だちに持っている私としては少々うるさくなってしまってすみません）

　日本の妖怪なんかは、それぞれとても強い性格を持っている。ジメッとした暗さが味なのに、ファミコンの鬼太郎にしてもそれがない。もっと動きにやわらかさと、このキャラは何かしそうだ！　っと思わせるそぶりや、カワイイけどブキミだというような点を工夫して作ってほしい。妖怪とか怪奇とかをタイトルにつけるならもっとそれらしく。

　おっと今回はボヤキになってしまった。なにしろ一つ目やちまちまがうるさいもんで…ではまた、お会いしましょう。



移植版情報

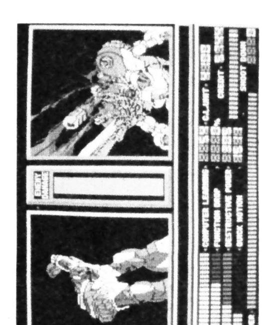
☆ポイントX占領作戦（クロスメディア）／PC8801／5D／6800円・PC9801／5D／9800円

☆スター・シンフォニー（クロスメディア）／FM7／5D／7800円

☆ローグ（アスキー）PC8801／5D／9800円（予価）

☆ブラスティー（スクウェア）／PC9801・X1／5D／7800円

※スクウェアからのお知らせ
「ブラスティー」の98版・X1版の初期出荷（1万本）のうち、1000本に限りユーザーサービスとして各場面をセーブして出荷してあるとのこと。つまり先の場面が最初から見えるということ。該当商品を手に入れた1000人はたいへんラッキーでしたね。

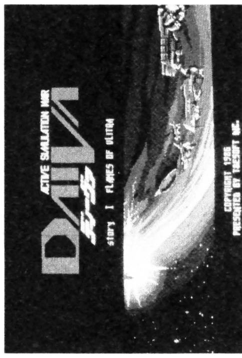


T&Eの新作「ディーヴァ」はすごいぜっ!

　さる9月3日東京は京王プラザホテルでT&Eソフトの新作「ディーヴァ」の製作発表会がおこなわれた。

　この「ディーヴァ」、T&Eが「ハイドライド」以上のブームをまきおこそうと考える自信作であり、PC88、ファミコンなどの7つのハードにそれぞれ異なるサブストーリーをもたせる新企画もある野心作である。当日ファミコン版の販売を担当する東芝EMIも同席していたため、この種の製作発表会としては異常な取材陣の数であった。

　なおT&Eでは、この「ディーヴァ」の完成発表会を11月23日24日の両日、東京・代々木公園で開催する予定である。



▲これが「ディーヴァ」のタイトル画面

ソフトハウス再編成の波!?

　写真を見てこの業界に詳しい人は、なんでこんなメンバーが同じ舞台にあがっているんだろうと、不思議に思うかもしれない。なぜならこのメンバーは、ボーステックを中心に、システムサコム、BPS、マイクロキャビン、クリスタルソフト、シンキングラビット、ハミングバード、システムソフト以上8社の若手企画担当&プログラマーたちなのだ。このメンバーが何をやるかというと、とりあえず今夏ソニーが出したオリジナルアニメ「ガルフォース」のゲーム化。でも実はそれだけじゃないらしいのだ。今後の展開に注目しておこう。（ボーステックの移転パーティにて）



▲ボーステックのパーティは大盛況

システムサコムのフェアは大盛況だった!!

　夏休みの最後をかざるイベント「システムサコムフェア」が8月26、27の2日間、東京・秋葉原はラジオ会館で行われた。会場には少年たちがワイワイ押しよせ、ほとんどゲームセンター化していた。イベント用にとシステムサコムが開発した〝高速3Dソリッドモデルシュミレーション〟は、画面の中でカラフルな立体が回りながら形を変えるというすごいモノだったよ！『パリアント』や『ムーンボール』といった楽しいゲームや、新作『ハイウェイスター』も実際にプレイでき、ノベルティ商品も盛りだくさんだったのだ。



▲会場はゲーセンと化していったのだ

安い！品ぞろえ豊富！新作ソフト即入庫！

Family Computer Land ☆★ Family Computer Land ☆★

ファミ

新品カセット、中古カセット超特価激安販売！いらなくなったファミコン関連用品高く買います。（カセットファミコン本体、DISK等）

チェーン店募集中！

詳しくは右記の各地区本部までお電話にてお問い合せ下さい。

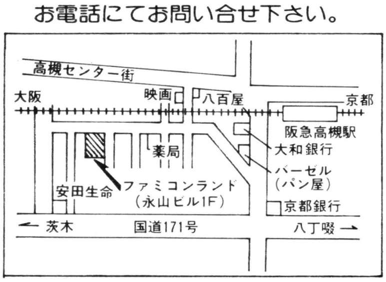
ファミコンランド地域本部

- ■関西地域本部☎075(321)1582
- ■中部北陸地域本部☎0586(73)6218
- ■東北地域本部☎022(221)2845
- ■関東地域本部（設立事務所）☎ 03(791)9834

※当ファミコンランドチェーンでは郵送による買い取り及び通信販売はいたしておりません。お近くの当チェーン店までご来店下さい。

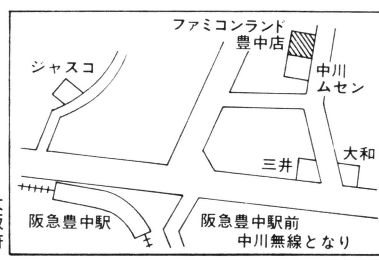
※類似名のお店に充分、ご注意下さい。当ファミコンランドチェーン店は、左上のドラゴンマークを目印に。

大阪府



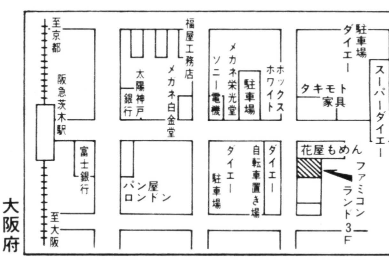
■高槻店 ☎0726-75-7366

大阪府



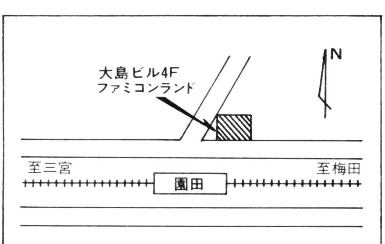
■豊中店 ☎06-858-7282

大阪府



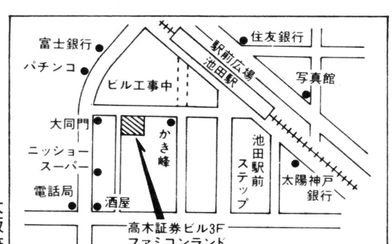
■茨木店 ☎0726-33-5312

兵庫県



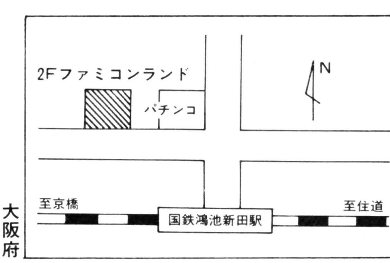
■園田店 ☎06-494-2251

大阪府



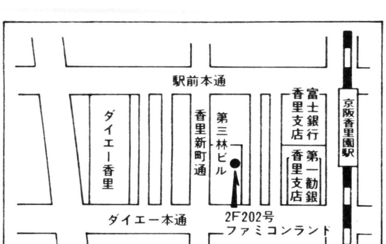
■池田店 ☎0727-53-4070

大阪府



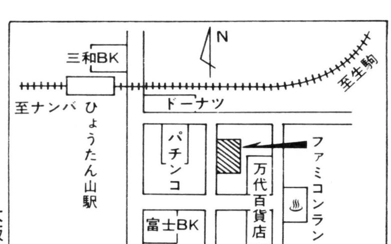
■鴻池店 ☎06-744-6802

大阪府



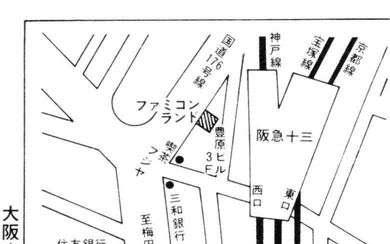
■香里店 ☎0720-34-5679

大阪府



■瓢箪山店 ☎0729-85-1330

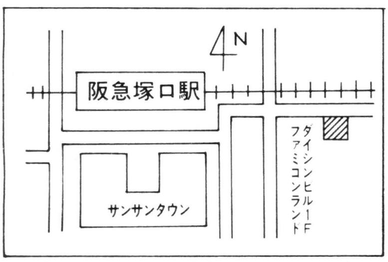
大阪府



■ 十三店 ☎06-302-2330

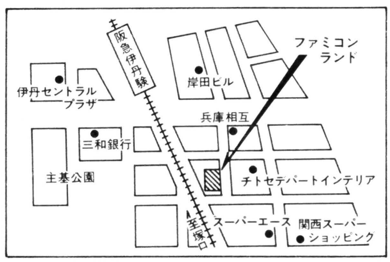
ファミコン専門店チェーン

コンランド



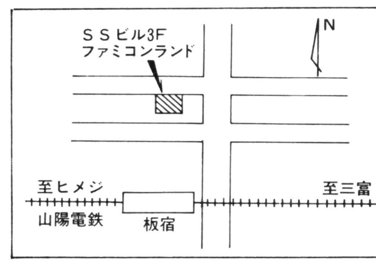
兵庫県

■塚口店 ☎06-426-2639



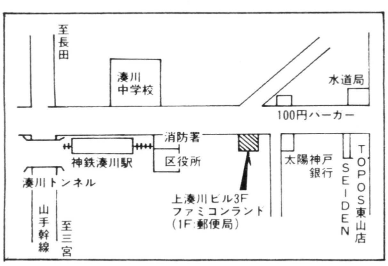
兵庫県

■伊丹店 ☎0727-82-5088



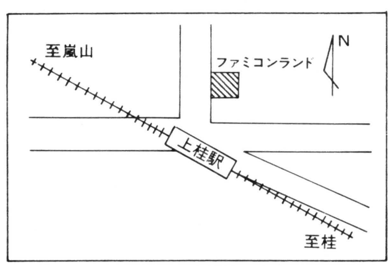
兵庫県

■板宿店 ☎078-731-6005



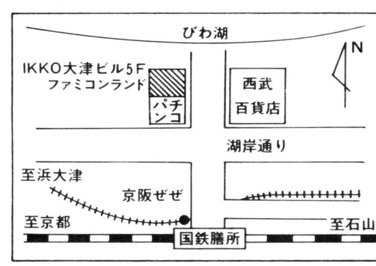
兵庫県

■湊川店 ☎078-521-0356



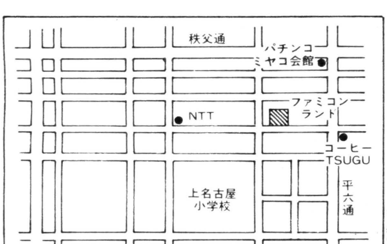
京都府

■上桂店 ☎075-381-1968



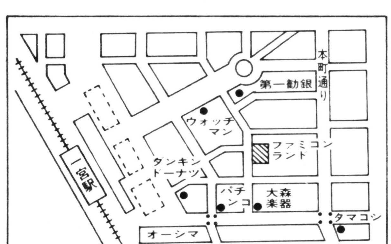
滋賀県

■大津店 ☎0775-25-7191



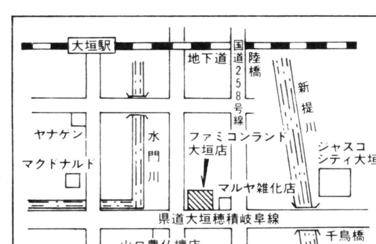
愛知県

■名古屋店 ☎052-531-8924



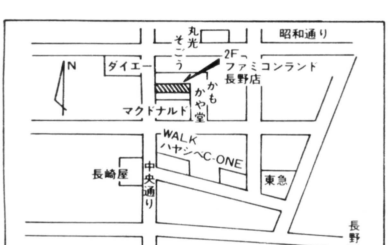
愛知県

■一宮店 ☎0586-24-3519



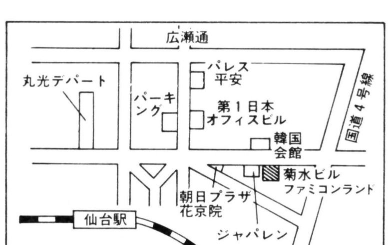
岐阜県

■大垣店 ☎0584-78-1159



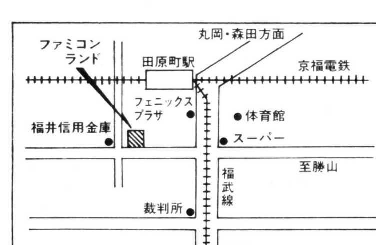
長野県

■長野店 ☎0262-27-2351



宮城県

■仙台店 ☎022-221-2845



福井県

■福井店 ☎0776-24-8612

ヴィンテージフェア 実施中

大藪春彦	長く熱い復讐(上)(下) 新刊	各460円
	非情の女豹	460円
	不屈の野獣	460円
西村寿行	蘭菊の狐 新刊	460円
	安楽死	490円
	遠い渚	460円
	わが魂、久遠の闇に	620円
	垰	620円
	攻旗だ、無頼船よ	490円
	風紋の街	460円
夏樹静子	ガラスの絆	380円
	光る崖	460円
	花の証言	420円
赤川次郎	忙しい花嫁 新刊	460円
	ロマンティック オリジナル文庫	420円
	殺人よ、こんにちは	340円
	昼下がりの恋人達	380円
	冬の旅人	420円
	魔女たちのたそがれ	420円
	三毛猫ホームズの運動会	580円
	三毛猫ホームズの恐怖館	540円
北方謙三	二人だけの勲章 新刊	420円
	友よ、静かに瞑れ	420円
	さらば、荒野	420円
	過去(リメンバー)	420円
森　瑤子	プライベート・タイム 新刊	380円
	女ざかり	380円
	ジンは心を酔わせるの	380円
	イヤリング	340円
	別れの予感	300円
	風物語	340円
	愛の予感	300円
	さよならに乾杯	340円
新井素子	大忙しの二日間 結婚物語(下) 新刊	340円
	眠たい瞳のお嬢さん 結婚物語(上)	340円
	正彦くんのお引っ越し 結婚物語(中)	340円

映画化作品も続々

北方謙三	黒いドレスの女 角川映画化 新刊	420円
海音寺潮五郎	天と地と①～⑤ 角川映画化 新刊	各380円
眉村　卓	時空の旅人(前)(中)(後) 角川アニメ化	(前)(後) 各380円 (中) 340円
宮本　輝	螢川 映画化	260円
遠藤周作	海と毒薬 映画化	220円
つかこうへい	青春かけおち篇 映画化	300円
寺久保友哉	恋人たちの時刻 角川映画化	380円

角川文庫

角川書店／〒102東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(238)8521(営)／振替東京3-195208




忘れられない
本でありたい。
日本ヘラルド映画「カサブランカ」神戸(10/4～17)、大阪・郡山(10/4～10)他全国主要都市クラシックシアターにて公開

コンプティークネットワーク

情報部員コーナー





さあー、今月は、新入部員がどーんと９人誕生だよ！　秋は新作ソフトも目白押しで発売されるね。

新しいゲームにトライしてすごい情報を発見しよう！

今月も新部員が続々誕生

今月は、あの編集部でも注目の的の大野くんが"セガニュース"で『ファンタジーゾーン』のバグ画面を発見！　４ポイントアップで堂々の15ポイント。スーパースペシャル部員の貫禄を見せてくれたようだ。さて、ジェネラル部員の内訳を紹介しようか。吉野くんはおなじく"セガニュース"で『北斗の拳』のワープを発見。萩野くん、高橋くんはいずれも"福袋"『ワルキューレの冒険』で、それぞれ、パスワードのバグ、隠れたパスワードを発見してくれた。"そふとくりーむ新聞"からは６人上場。高田くんは『ＸＡＮＡＤＵ』の隠しコマンド、増山くんは『ＺＡＮＡＣ』のコンティニュー、小坂くんは、『ＲＥＬＩＣＳ』の暗号解読、加藤くんは『メルヘンヴェールＩ』のワープ、服部くんは、『ギャプラス』のパスワード、川島くんは『忍者プリンセス』の隠しコマンドをそれぞれ発見してくれた。特製Ｔシャツをまだ持っていないキミ、どうか早く情報を送ってほしい。

情報部員名簿

Super Special

■大野貴光〈東京都〉(15)

General

◆吉野幸男〈埼玉県〉(3)
◆萩野　豊〈山口県〉(2)
◆高橋　徹〈宮城県〉(2)
◆高田健二〈大阪府〉(2)
◆増山　修〈長崎県〉(2)
◆小坂　勝〈岡山県〉(2)
◆加藤　修〈岐阜県〉(2)
◆服部　隆〈愛知県〉(2)
◆川島英樹〈埼玉県〉(2)

前号追加分

部員ランクとポイント

キミたちから送られてきた情報は、その内容に応じて情報部員としてのポイントが与えられる。このポイントは次々と加算されてゆき、左のポイント表示にそってランクアップしていく。もちろんすごい情報なら一発でスーパースペシャルも夢じゃない。

なお、情報を送るにあたっては、あて先をハッキリと。ファミコンなら"ファミコン探偵団"というふうにね。

スーパースペシャル	11pts.〜
スペシャル	6〜10pts.
ジェネラル	1〜5pts.

情報部員になると

情報部員に認定されると、編集部から調査票とアンケート用紙が送られてくる。それに必要事項を記入して同封の返信用封筒で送り返すと、部員番号が決定され部員証と副賞が送られる。なお、名簿に名前が発表されているのに調査票が届かない方は御連絡下さい。〔部員に贈られる副賞〕スーパースペシャルにはＦＣディスクシステムか、パソコンorセガの15000円相当ソフト。スペシャルは特製ＴＥＬカードと希望ソフト１本。ジェネラルには特製Ｔシャツだ。

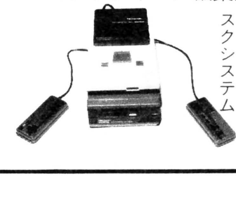
〔情報の送り先〕
〒160 東京都新宿区四谷1-8-14　四谷一丁目ビル６Ｆ
コンプティーク編集部



▼スペシャルには特製TELカード



▲ジェネラルに贈られるＴシャツ



◀スーパースペシャルにはＦＣディスクシステム



▼情報部員には部員証が贈られる

 イラスト／相村嘉一



神星記ヴァグランツ
Vagrants
story
ヴォクソール・プロ
art
麻宮騎亜
想像を絶する汎世界の危機が、キミの感覚中枢を襲う。存在を変貌させるニューコミック、第１部完結の日迫る!!

IDOL DATA BANK

PHOTO by BAKU KOBAYASHI, STYLING & HAIR & MAKE-UP by FUEBA FUJINO, DESIGNED by AKIHIKO SAWADA, PRODUCED By HENSHUTAI OFFICE & MASAAKI TSUKADA



IDOL DATA BANK
アイドル・データバンク

やって来ました芸術の秋、スポーツの秋、そして……食欲の秋！　みんなモリモリ食べてるかい？
さてさて、今月はニッコリ笑顔がとってもカワユイ、佐藤恵美ちゃんの登場だぞーっ!!



「キミをひとりじめしたい!!」

ドラマ「夏・体験物語」に出演以来、ググ〜ンと注目★印。とっても気になる女の子、佐藤恵美ちゃん。彼女のことなら、ぜ〜んぶわかる〝ぱーぺき事典〟をここにドーンと贈ろう!!

佐藤恵美



撮影／小林ばく

ぱーぺき事典
お仕事編

ガンバリ精神で、いつでも全力投球



毎度おさわがせします

⬆恵美ちゃんは西川弘志クンのマドンナ役だった

恵美ちゃんのことを、全部ぱーぺきに知りたいってキミなら、まず覚えておいてほしいのが、ドラマ「毎度おさわがせします」（ＴＢＳ系）で、中山美穂ちゃん、木村一八クンたち主役にかくれて、しっかりマドンナ役を演じていたということ。このへんもちゃんとチェックしておいてこそ、ホントーの恵美ちゃんファンといえるんだぜ。よろしく、ベイビー！

で、ここで恵美ちゃんのコメントざんす。

「初めてのドラマのお仕事で緊張の連続でした。でも、セリフは少なかったし、なんとかやれたって感じ。いい勉強になりました」

そう、このドラマではキス・シーンのようなエッチなシーンもなく、清

ドラマ初挑戦はマドンナ役

純そのものの女子高生役。実際の恵美ちゃんのまんまって感じの役だった。だから役づくりの苦労はほとんどナシだったとか。しいてあげれば、「ドラマって（撮影が）朝は早いし、夜は遅いし。このころはまだ埼玉から通ってましたから、とってもたいへんでした」

と恵美ちゃん。このドラマが女優のスタートだった。



ドラマ



夏・体験物語

➡「控室は放課後の教室みたいでした」だって



パンツ3枚重ねで度胸（どきょう）イチバン！

そして、恵美ちゃんが一躍脚光をあびたのが、今年の夏、日本中をおさわがせした「夏・体験物語」。キミ、もちろん見てたよね！　このドラマで恵美ちゃんは、あぶなーいシーンをビシビシ体験。たけし城の近くの草むらで虫にさされながらのキス・シーンや、下着姿で外を走っちゃう、な〜んてシーンもあった。

「でもね、そんなに恥ずかしくなかったな。だって下着姿っていったって、水着っぽいのを着てたし、それにパンツは３枚重ねで、はいていたもん（笑）」

そして、きわめつけは第１話でのＣ体験シーン。

「そのシーンが、やっぱりいちばん苦労しちゃった」

でも恵美ちゃんは根性バッチリ。度胸イチバンでガンバッたのだ。出演者の仲間からつけられたアダ名は“ハム”。う〜ん、なんとな〜くわかるなあ!?

CFの世界でも人気モンだあー！



写真提供／松下電器産業㈱

恵美ちゃんが、その愛くるしい姿を、最初にボクらの前に見せてくれたのは、ドラマでもなく、歌番組でもなかったんだ……。

“あのエミが……!?”のコピーと共に、恵美ちゃんがナショナルのワープロパソコン「キングコング」のCFに出たのが、昭和60年7月のことだったね。このCFはすぐ話題になり、問い合わせが殺到したとか……。

「このときは、化粧が濃かったので、友だちから『ホントに恵美？』って言われたりしたな……」

それでも恵美ちゃんのカワユさはCF業界でも注目の的。その後も同じくナショナルのワープロパソコン「Panaword遊」（写真）や旭化成「ハマナカ手芸糸」のCFに出演中。引っぱりダコの人気者なんだよね。

でも、パソコンのCFに出ているなんて、なんとなくコンプティークに縁があるのかなあ……!?

CF

11月に第2弾シングル発売



⬆「キャンバスの恋人」

アン・ルイスさんや小泉今日子さんの曲が好き！



デビュー曲「キャンバスの恋人」。名曲でしたなあ。恵美ちゃんの高い声がとっても魅力的だったよね。

で、セカンド・シングルだけど、ただ今レコーディング中。発売は11月のはじめになりそうだから、もうちょいのシンボーってワケね。ファースト・アルバムも期待したいところ……。

「じっくりと育てていきたいので、アルバムは無理せずに、来年のはじめに出したいと思います」

と、加藤マネージャー。

「歌うのって、むずかしい」

恵美ちゃんは、そういうけど、ダイジョウブ。ボクらも、じっくり待ってあげるよ。

レコード

誕生から今日まで うるわし年表

●幼少時代――ママごと遊びが好きな子で、友だちとケンカもしない、おとなしい女の子だった。

●小学校時代――いちばん思い出に残ってるのは、6年生のときの日光への修学旅行。



運動会は嫌いだった。「得意種目は、なんにもナシ」でも、スポーツには積極的な恵美ちゃん。

3年生のときにはテニス・スクールへ通ったこともあったんだぞ。

「だけど、4日行っただけでやめちゃった。へへ！」

●中学校時代――そんな恵美ちゃんが運動部に入部。それがナント、バスケットボール部だっていうから驚き！（背がちんこいからネ）

「でも試合にもちゃんと出たし、けっこう活躍したんですよ」

フツーの女の子だったのは、ここまで。スターへのきっかけは、中3のある日、現在、所属している事務所の社長さんに、駅前でぐうぜん時間を聞かれたことだった。



「ホント、ぐうぜんだったんです。社長さんとそのとき会わなかったら、今の私は普通の高校生だったはずです。ホント、普通の……」

キミも恵美ちゃんを応援しよう！



恵美ちゃん責任編集のページがウレシイ、機関誌「EMI」をはじめ特典がいっぱいのファンクラブだぞ！お問い合わせは〒107東京都港区南青山7－14－16 本間ビル4F インターフェイス内 Tel. 03(797)1491へ。

ぱーぺき事典
プライベイト編

ケーキ大好き だけど…×(バツ)です

引っ越して来て4カ月。私の部屋には、まだ電話がついてないの…



6月25日の歌手デビュー、そして、ドラマ「夏・体験物語」の収録もまもなくスタート、という6月の中旬、16年間住みなれた埼玉の家を離れて上京した恵美ちゃん。いよいよ本格的になった仕事のためとはいえ、やっぱり寂しかったろうねー。
「ハイ。そのうえ、部屋には電話がついてなくってね……。夜になると、よけいに寂しくって。
ときどき、お兄ちゃんがようすを見に部屋に来てくれるの。だけど、電話がないおかげで連絡がつかなくて、行き違いになっちゃうことが多いんです」
ワア～！ それはかわいそう。引っ越して来て約4カ月たった今でも恵美ちゃんの部屋には電話がないとか。
でも、下の恵美ちゃん直筆のイラストをご覧あれ。たっくさんのぬいぐるみに囲まれた部屋は、ピッカピカね。整理整とんバッチリなのだぞ。





なんてったってダイエット中！ 甘いものは絶対ペケだも～ん

最近は忙しくって、あんまり作るヒマがないそうだけど、恵美ちゃんの趣味はケーキ作り。そこでわがスタッフ、撮影当日にしっかり特製ケーキを用意して、恵美ちゃんに食べてもらおーと思ったんだけど……、
「ワァ、おいしそうなケーキ。でも、ダメなんです。甘いものは今、食べちゃいけないの。ダイエットしてるから……」
撮影は、クリームをなめる寸前でカット。残念でやんした。



宝物はコレ！ もう10年以上いっしょに寝てるんですよ

「私の宝物はね、コレ！」と恵美ちゃんが差し出したのは、ピンク・パンサーのぬいぐるみ。おや!? ちょっと薄汚れてるみたいだぞ、恵美ちゃん！

「あのね、このぬいぐるみ、小学校１年生のときに買ってもらったやつなんです。その日からずーっといっしょに寝てるから、もう10年くらいつき合ってるの(笑)」

ヒョエー！ こいつ幸せもんだぜ。

「でもね、ホントは私、ミッキーマウスのぬいぐるみが欲しかったんです。でも売ってなくて、コレになっちゃったんですよ(笑)」

オチがついたところで、めでたしめでたし！





さてさて、ただいまダイエット中の恵美ちゃんだけど、お菓子作りに関しちゃかなりの腕前。その秘技(!?)を聞かないでおく手はない！ とゆーわけで、恵美ちゃん名人にコッソリ、お菓子作りの奥義をうかがったのであります。

「あのね、お料理ってテキストに書いてあるとおりに分量をキチッと計ってやらなきゃ失敗しちゃう、って思うでしょ。でも私はそうじゃないの。だいたいこんなもんかなって感じで作っちゃうのよ」

それでも出来ばえは完ペキだそーだ。

ダイエットしてるけど お菓子作るのはだーい好き♥

恵美ちゃんのお料理教室

おいしいクッキーの作り方

で、こんどは作り方教室。まずは、用意する材料からね。分量は恵美ちゃんが言うように、ま、適当なところで。①ベイキング・パウダー、②バター、③砂糖、④塩、⑤卵黄、⑥ミルク、⑦バニラ・エッセンスを準備しよう。

さっ、用意ができたら次は作り方。①から⑦の材料を次々に加えて、よく混ぜ合わせよう。それができたら、生地を棒で平らに伸ばし、型抜き器などを使って形を作ろう。で、最後はオーブンに入れて、10〜12分焼けばできあがり！ さあ、キミも挑戦しよう。

ぱーぺき事典
インタビュー編

将来も歌手と女優の両方やりたいな

お待ちどおーさんっ！　ラストは恵美ちゃんのおしゃべりが楽しめちゃうとゆーインタビューのコーナーだよ～ん。暗くて明るい性格だと自分では言ってるけど、そんな複雑な？　恵美ちゃんのハートにどこまでせまれるか？　それじゃ始めちゃうよー!!



勇直子ちゃんとお友だちになれて楽しかったです

――まずは「夏・体験物語」ごくろーさまでした。今回は主演のひとりだったからいろいろと苦労したでしょ？

「それがぜんぜん。とっても楽しかったです。共演者がみーんな私と同じくらいの人ばかりだったし。とくに勇ちゃん（勇直子）とは、すっかり仲良くなって、いつもいっしょにいたの。お互い、似てるところも多いから……」

――ふたりとも、のんびり……いやいや、おっとりしてるからね(笑)。じゃあ、終わって寂しいくらいかな？

「そうですね。でも『夏・体験～』の打ち上げのとき、みんな泣いてたんですけど、私は泣かなかったんです」

――えっ、それまたどーして？

「だって、必ず、また会えると信じてたからなの」



新曲はアップ・テンポな曲で……

――ニャルホドねえ、それにドラマやってると、学校に行く時間がなかったけど、行けるようになったから、うれしいんじゃない？

「ええ。ただ、ドラマの収録は夏休み中だったから、あまり学校には影響なかったんです。それでも9月から別の学校へ転校したの。前の学校は芸能活動に対して規則が厳しくて」

――あ、そうなんだ。でも、これからもますます忙しくなるだろうからしかたないか。ところで、今、レコーディングのまっさい中なんでしょ。

「そうなんです。11月に出る新曲用にいろんな曲をレコーディングしてるんです。まだ、どの曲にするって決めてないんですけど、前の『キャンバスの恋人』とは違う、アップ・テンポの曲にしてもらおうと思ってるんですよね」

――アルバムの予定はないの？

「来年になると思うんですけど、できるだけ早く出したいなあ。今、レコーディングしている曲で、シングルにならなかったものでも、気に入った曲はアルバムに入れるつもりなの」



――ワッ、早く恵美ちゃんのアルバムを聴いてみたいなあ。で、恵美ちゃんって、将来は歌手で、ビッグになりたい？　それとも女優で？

「両方です！」

――ナハ～ッ。よくばりー(笑)。じゃあ、目標とする歌手っている？

「高橋真梨子さん！」

――ああ、あの♪咲ーかせーて、咲ーかせーて♪の人ね。それでは、どんな女優さんになりたいのかな？

「うーん。そうですねえ。いしだあゆみさんみたいに、女の情念というか、女のドロドロした部分を表現できるような、演技派女優になりたいですっ」

――そう、目標は高く持とう！　がんばって!!

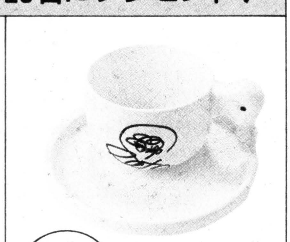




恵美ちゃんから合計25名にプレゼント！



テレホンカード 3名



サイン入りカップ 2名



サイン色紙 10名



パンフレット 10名

★やったあー！　ステキなステキな恵美ちゃんグッズがイーッパイ届いたぞっ(バップ提供)。欲しいものをひとつ選んで、応募ハガキに書いて送ってね。このコーナーへの御意見もお待ちしてます！

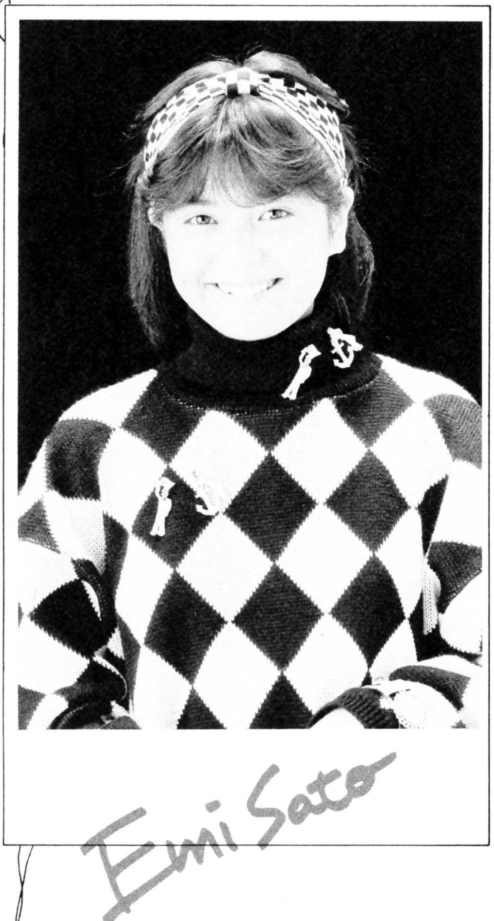
●佐藤恵美データ

本　名	佐藤恵美
ニックネーム	Emi
生年月日	昭和44年11月30日
星　座	いて座
血液型	B型
出身地	埼玉県
サイズ	身長155cm、体重ヒミツ！　バスト80cm、ウエスト59cm、ヒップ85cm、足の大きさ22.5cm
出身校	ないしょ！
趣　味	お菓子作り
特　技	アゴをならす
家族構成	父、母、兄、弟
デビューはいつ？	昭和61年6月25日
ディスコグラフィ	★シングル――「キャンバスの恋人」('86.6.25)
TVドラマ出演歴	「毎度おさがわせします」('85.12.10〜'86.3.25)、「夏・体験物語」('86.7.22〜10.14)(以上TBS系)
CM出演歴	ナショナル・ワープロパソコン「キングコング」、ナショナル・パーソナルワープロ「Panaword遊」、旭化成「ハマナカ手芸糸」
どんな性格？	暗くて明るい
自分の体の好きな所	目と口
自分の体のきらいな所	お肉
好きなファッション	いろいろ
好きなスポーツ	水泳
好きな動物	ネコ
きらいな動物	トリ
好きな音楽	とくになし
好きなアーティスト	アン・ルイスさん
きらいなアーティスト	いません
好きな食べもの	お肉
好きな色	白、ピンク、黒、茶
好きな絵	なし、
好きな場所	お寺
尊敬する人	事務所の社長さん
理想の男のコ	笑うと、目じりにほどよくシワがよる人
きらいな男のコ	かる〜い人
よく見るTV	「男女7人夏物語」
好きな映画	「グリース」
旅行したい国	スイス
占いを信じるか？	信じるときもある
初恋はいつ	小学校5年生のとき
いちばん大切にしているもの	ぬいぐるみ(ピンクパンサー)
愛読書	コバルトブック
ライバルはだれ	み〜んな
弾ける楽器	ピアノ
欲しいもの	なし
キスの経験	ないのよォ！
チカンにあったことある？	ある
結婚は何歳のときにしたい？	？
コンピュータをどう思う？	わかりません

※アイドル・データバンクのプログラム・リストを希望の方は、返信用封筒と120円切手を同封して、"アイドル・データバンク・リスト希望"と書いて、コンプティーク編集部まで送ってね。

♥さあ〜て、来月はお待ちかね！　勇直子ちゃんが登場するぞ!!

TBS系ドラマ「夏・体験物語」挿入歌



キャンバスの恋人

♥秋元 康／作詞 ♥林 哲司／作曲 ♥山下 正編曲

ガラスの窓　雨の雫
流れ落ちたひとりごと
万華鏡の花のように
心の中開いた
青い恋

あの人の似顔絵
指先で辿(たど)れば
乾いていない絵の具が滲む

ねえ
キャンバスの恋人
ねえ
何か話して
雨降りの黄昏はいつも
なぜか　なぜか　淋しすぎる

窓　開ければ　吹き込む雨
瞳にまで　届いた
この涙

あの人に電話も
かけられないくらい
憶病なのは　初めてのこと

ねえ
キャンバスの恋人
ねえ
一人占めして
大好きな横顔がとても
なぜか　なぜか　もどかしいの

ねえ
キャンバスの恋人
ねえ
誰か教えて
あの人のイメージがうまく
なぜか　なぜか　描けないの

データリスト〈キャンバスの恋人〉

```
@37T135O3L8RAB>CE4F4E2.CDE2D4C+D&D2.DDD2C4<B>C&C1L4RDEFF.L8E&E2
<RAB>CE4F4E2.CDE2D4C+D&D2.DDD2C4<B>C&C1L4RDEFF2L8RDC<BB4.A&A2R1
>RFFFG4D4FEFER2RDDDE4<B4>DCDCR2
A2F4AG&G2E4GF&F2RFGAL4G+G+A8B.&B2RE
A2.G+8A8B8AG+8&G+AF+2.D8<B&B2>REG+2.F+8G+8A8G+F+8&F+G+E1
L8R4GGF+E4D&D1R4FFED4.C+2E4G+A&A2RG+AF+&F+2RG+AG+&G+2.F+EB2A4G+A&A1R1
<RAB>CE4F4E2.CDE2D4C+D&D2.DDD2C4<B>C&C1L4RDEFF2L8RDC<BB4.A&A2R1
>RFFFG4D4FEFER2RDDDE4<B4>DCDCR2
A2F4AG&G2E4GF&F2RFGAL4G+G+A8B.&B2RE
A2.G+8A8B8AG+8&G+AF+2.D8<B&B2>REG+2.F+8G+8A8G+F+8&F+G+E1
L8R4GGF+E4D&D1R4FFED4.C+2E4G+A&A2RG+AF+&F+2RG+AG+&G+2.F+EB2A4G+A&A1R1
F+4B-2.AB->C<B-4A&A4B-4G2.E-C&C2R4F4A2.GAB-A4G&G4A4F1
R4A-A-GF4E-&E-1R4G-G-FE-4.D2F4AB-&B-2RAB-G&G2RAB-A&A2.GF
>C1&C2<B-4AB-&B-1
$
```

©1986日音　日本音楽著作権協会(出)許諾第8603317-601号

お知らせ



このデータは何なの?って言っているキミ、6月号を読んでいないな。これは、1月号で紹介したアイドルデータバンクのプログラムを訂正、そして6月号で紹介したプログラムを打ちこめば、アイドルのデータ検索中にそのアイドルの歌のメロディが流れるといったプログラムなのだ。ただし、PC8801mkⅡSR／TR／MR／FRにかぎるけどね。

そこで、このプログラムが欲しい人、返信用封筒と120円分切手を同封の上、コンプティーク編集部「アイドルデータバンク」係まで、"メロディ・リスト送れ"と書いて送って下さい。また、1月号で紹介したもとのアイドルデータバンクのプログラムが欲しい人は120円分切手を同封の上"アイドルデータバンク・リストを送れ"と書いて送って下さい。両方とも欲しい人は200円分切手を同封の上、"両方送れ"と書いて送って下さい。

ひろばのコーナー

HIROBA

noCORNER



諸君、なまいきざかりの秋だよ!

準備はいいかい!!

■リーダーズトーク&グラフィックゲリラ
■ひろコのセッショントーク
■エキサイティング・ライブラリー
■マークのおののき探険隊
■パズルクイズ
■ひろコとあなたの交換日記
■先月の懺悔
■インフォメーション
■コンプティーク・ビルボード
■ザ・プレゼント

READERS TALK & GRAPHIC GUERRILLA



今月はおたよりがいーっぱい！　ハガキばっかり読んでたので、ひろコの目はすっかり四角くなってしまった!!　でもウレシイ、さぁ今月もヨーイ、ドン



◀愛知県VELONCHO！さん２週間で『北斗の拳』を解くとはエライ

GO！さん命！

●ボクは中野豪さんの絵がとても好きです。あの鼻と目の位置が異常なくらいずれているのがたまらなく好きです。もっとコンプティークに中野豪さんの絵をのせてください。

北海道　田村正美　15歳

※最近、ＧＯ！さんの人気は急上昇中。実物大のＧＯ！さんもとてもすてきですがひろコはＧＯ！さんの奥さんのファンなのです。

（ひろコ）

少年の悲劇

●少年は友だちの家で見た「コンプティーク」という本がとてもおもしろそうだったので本屋に注文した。その本を取りに行った時に立ち読みした本がまたおもしろそうだったのでそれも買った。彼は表紙を確かめずに買ったのだ。

家に帰り、２冊の本を袋から出した彼は目の前がまっ暗に。

なんと同じ本を買って来たのだ。少年の頭の中には赤字という文字が浮かびあがり、夜もうなされるのだった。少年とはムロン、僕です。

埼玉県　高橋則之　15歳

※うーん。ストーリー性充分。でも２冊も「コンプティーク」買ってくれてどうもありがとう。

（ひろコ）



◀滋賀県　田中寿和クン　卒業後も投稿してね！

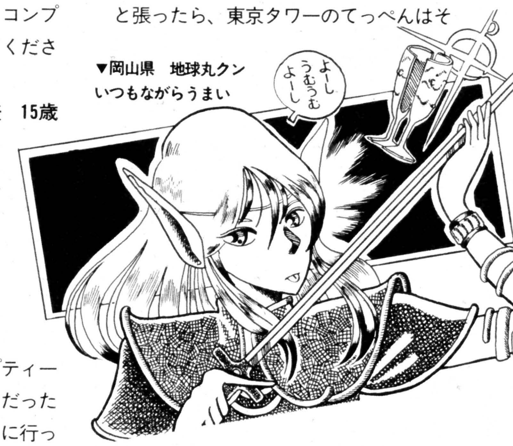
猛暑のせいか？

●最近の暑さは電話帳なみでたまりませんねー。先日、某ＴＶがやった高校生クイズの予選に出場したのですが、みごとに１問めで落ちてしまいました。問題は「大雪山の頂上から阿蘇山の頂上までロープをぴんと張ったら、東京タワーのてっぺんはそれより高い。YESかNOか？」正解はYES。

静岡県　宮本尚文　18歳

※へー。ひろコも知らなかった。でもひとつ勉強になったね。この調子で積み重ねていけば来年は大学生大会で優勝できるかな。

（ひろコ）



▼岡山県　地球丸クン　いつもながらうまい

連鎖反応？

●ボクのクラスは、席がタテに６人座れるようになっている。一番前があくびをして、二番めがせきをして、三番めがくしゃみをして、四番めがしゃっくりをして、五番めがおなかをグーと鳴らし、一番後ろがおならをした。（事実です）

千葉県　華地山周聖　13歳



◀福島県　カムイ君　ホノボノ

※なんとなく「マザーグースのうた」みたい。周聖くんは何番めに座ってるのかな？

（ひろコ）

電気屋の前途は

●つい最近、学校の帰り道に電気屋ができました。開店当時はオープンセールをやって、お客もたくさんいました。オープンセールが終わって２週間近くたった今では、店員が店に展示してあるテレビを見ています。こんなことでよいのでしょうか。

愛知県　安田博昭　15歳

※いいなァ。ひろコも電気屋さんになりたい！　でも人知れず、苦労が多いのかもしれないね。

（ひろコ）

シラジラしい友人

●友人は、元同じ部活の女の子に花束をプ



▶埼玉県　丸山悦子さん　ドラリンフラ

　イラスト／原美恵子

レゼントしようと女子寮まで行ったのだが、「そんな人はいない」と言われ、ガッカリしてしまった。そこへ先輩が突然現れ、「どうしたんだ、その花？」と聞かれ、シラジラしくも、「女のコにもらったんです」とウソをついていた。この友人は、ハッキリいって、みえっぱりでナンパな男である。

福島県　佐藤明人　18歳

※とっさの判断力がすごいですねー。もしかしたら、その友人って、明人くん本人なのではないですか？

（ひろコ）

もったいない話

●僕の友人Ｙくんは、前をチラついていたカナブンに向かって、「カナブンめ!! えい」と足をふりあげた瞬間、シューズがシューッと空を切り、世界一汚ないという不老川にアッというまに吸いこまれていきました。

あーもったいない。

埼玉県　高野純　15歳

※不老川とはそんなに汚ない川なのですか？　ウチの近所の目黒川もソートーなモノだけど。（タカノ）

アイドル嫌い！

●アイドルの記事なんざのせるな！　あんなバカどものことなんか、パソコンにはカンケーあらへんわい！

三重県　山口浩司　17歳

※めずらしく硬派のご意見ありがとう。でもひろコはミーハーなのでアイドル大好きなのです。（ひろコ）

親切だね

●先生と東京に行った時、「ロッテリア」に行って「マクドナルドどこですか？」と聞いたら、いっせいに白い目で見られた。それに加えて、店員が親切にマクドナルドの位置を教えてくれた。

千葉県　楠山直樹　14歳

※ロッテリアの接客マニュアルには、マクドナルドの道順の教え方も書いてあるのかな？　ともかく親切に教えてもらえてよかったね。

（ひろコ）



▲神奈川県　〝ターボ〟クン　ひろコも優雅にお茶したい

ヘンなヤツ

●この間、気にいらないことがあったのでテーブルの上にあった、飲みかけの紙パック豆乳を発作的に思いっきりぶったたいてしまった、あさはかな私。そのあとは書くも無残……

東京都　原田昌幸　18歳

※でもけががなくてよかったね。ひろコは豆乳どーしても飲めないんだけど……

※豆乳！　あれは人間の飲むもんじゃない（ツノダ）



▶東京都R・D小林クン　オドロオドロしててヨイ

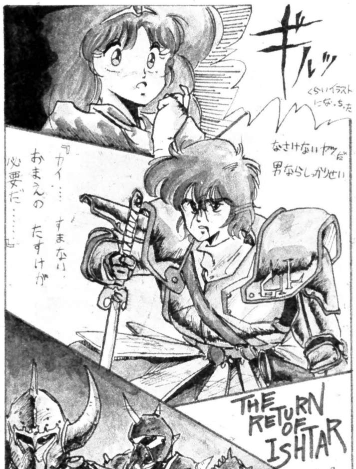


▲大阪府　バトルホークくん　今年の夏も短かかった…

うちわ話その２

●タカノさんと林さん（カメラマン）とひろコは下校班をつくり、班長の座を年長者の林さんにゆずった。3人はなかよく下校していたのだ。しかし、班長は結婚を理由に班をぬけてしまう。そして、愛妻と夕食をともにするため、早退までするのだ。う、うらやましい。

▼京都府　北原ちずるさん　構図もマル！



隠れサトウ発見！

ヤッタネ、先月はもしかしたらこれまででいちばんむずかしかったかもしれないね。ハガキの数がやや低迷気味でした。「イェ〜イ!! 〝迷子の隠れサトウ〟を発見したぞ。所在地は50ページのHow to Win『メルヘンヴェールII』のメの字の上の、連載２の左側です。これからは親と手をつないではぐれないように」大阪府の慈幸一樹クン、おたよりありがとう。さっそくプレゼント送ります。東京都の松木文明クンと神田浩クン、群馬県の佐藤恵サン、京都府の山本博史クンも当選です。今月もどこかにしっかり隠れてるから、さぁ、探してみよう。

ひろコの セッショントーク!!

落葉舞う外苑東通りの並木道を歩くひろコに秋風がさわやかに薫ります。♬それにつけても美人はひろコ♡♡♡♡

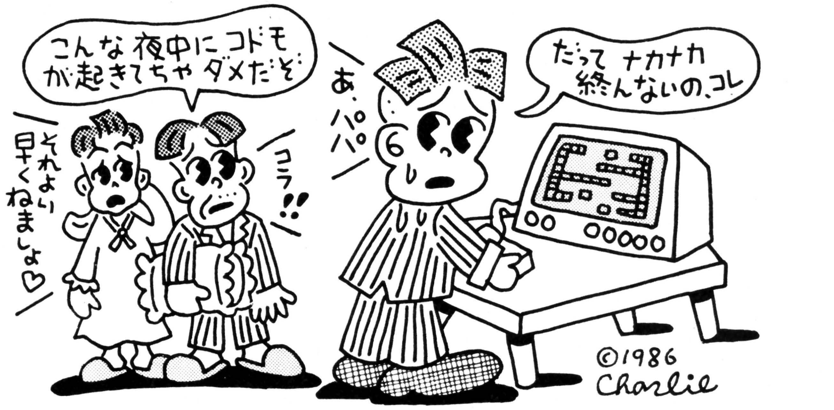
真夜中のパソコン野郎!!

ひろコだよん。ところでＫＹＯＮ²の『夜明けのＭＥＷ(ミュー)』は、近来の名曲でしたね。"ＭＥＷ(ミュー)"って、"新人類"とかのことじゃなくて、かぼそい女のコの泣き声のことだったんだ。ひろコは仕事を終えて家に帰り、『ハイドライドⅡ』をやってウトウトしてる時に、ラジオからこの曲が流れてきて、思わずジーンとしてしまった。だから今はこの歌ばかり口ずさんでて、仕事でミスっても「♬愛をごめんねー」なんていってるの。おちゃっぴーなひろコ♡♡♡ などと言ってる場合ではない！ さっそくおたよりいくねー。

「こんばんわ、ひろコ。こんばんは、っていうのも、今真夜中の１時なんです。ボクは今、中３でもうすぐ受験なんですよ。いちおう有名私立ねらってるから、もうほとんど寝るひまがないってかんじ。夕食を終えて８時に自分の部屋に入って、12時まではもうめちゃくちゃに勉強して、12時すぎてからパソコンをやるんです。だって12時までは両親が起きてて、パソコンやるとうるさいんですよ。だから、12時からボクのゲームタイム。『ザナドゥ』なんかでは、もう何度も徹夜してるんです。朝食前までには、ちゃんとやめますけどね。だってそうでなきゃ、ボクのような受験生はやるヒマがないですよ。コンプティークの読者のみなさんはどーしてるのでしょうか？」

（神奈川県・服部真二・14歳）

そうだねー、ファミコンは、個人用のＴＶ持ってないかぎり、家族のいるとこでしかできないけど、パソコンはだいたい自分の部屋にあるから、隠れてできちゃうもんね。けっきょく、そういうことなんだよね。昔から、受験勉強するっていう真夜中が、いたない青少年にとっては、いちばん自由な時間でさ、深夜放送を聴いてたり、マンガ描いてたり、いろんな投稿書いてたり、いけない本読んでたり、とかね。で、今はそれがパソコンになっちゃったってことかな。そういえば、Ｈコミックの巨匠、森山塔先生も"真夜中の勉強部屋で子供たちは何を考えるのでしょうか？ もしかして、それが反乱のプロジェクトだったとしたら？"（『さくらんぼ倶楽部』後書きより）なんて言ってるし。ボクたち、パソコン少年の真夜中の使い方って、どうなってんのかな？ ひろコまでお便りくださいね。



INFORMATION インフォメーション

新感覚コンピュータロボ！

天昇電気工業から、「新しい生活文化ツールとしてのロボット」のコンセプトのもとに、コンピュータロボット「DON QUIXOTE DQ-601」が開発された。手持ちのコンピュータから自在にコントロールでき、豊富なオプションとの組み合わせにより、目覚まし機能、ガードマン機能、お客様お出迎え機能、撮影機能など多芸多彩！

また、左右のアームは独立して動き、障害物センサも内蔵。発売日は11月15日(土)。標準価格は49800円。予約した人にはすてきな特典もあるゾ。問い合せは☎(03)492-0731天昇電気工業へ。



『時空(とき)の旅人』にご招待！

３人の普通の高校生が未来少年ジローと時空を旅する運命に…。眉村卓の原作を萩尾望都がアニメ化した、公開前から話題沸騰の映画『時空(とき)の旅人』の試写会に25組50名をご招待！ 日時は10月21日(火)の18時開場、18時30分開演。上映時間は90分。場所は東京・日比谷のイイノホール。すてきなプレゼントにもなるね。

先着順です。官製ハガキで応募してネ！



福袋が与えた絶大なる影響あれこれ

さーて、最近の本誌、福袋が大評判なのです。お便りも圧倒的に「Hソフトをもっと増強せよ!!」とか「福袋をもっとカゲキに!!」とかが多い。中には、ミョーなの、わけのわかんないのもあるんだけど、いくつか紹介するね。

「友人のKは自分で“パソコンは遊びではない。むしろ勉強のライバルだ”などとほざきまくっている。ボクはそんな少年Kにコンプティークの福袋を見せた。するとKの学生ズボンのコカンのあたりがテントになり、『いやー、勉強のライバルはボクの知らない何かを秘めているようだ』とかなんとかいい、ボクが小便をしに行ったすきに帰ってしまった。そしてボクのコンプティークを見ると、なぜか福袋が破かれ、消失していた」（静岡県・渡辺卓也・13歳）

コラコラ!! 少年Kはちゃんとお店でコンプティークを買うよーに。埼玉県の橋口良一クンがいつもコンプティークを買う書店では、毎月、福袋が破られてるっていう報告もある。犯人はすみやかに自首するよーに。

「ボクの本棚のコンプティークが、ずいぶん減っていた。どうしたのかな？ と思って妹の部屋に行くと、へんなうめき声(!?)が聞こえた。急いで部屋に入ってみると、



妹が裸になって福袋を見ながら……う〜ん、ここからは書けない！ EMI見ちゃってゴメン！ （大阪府・植田一志・13歳）

オイ、コラ！ 和泉市の植田一志は何考えてんだ!? んなことあるわけねーだろ!! ギャグならいいけど、ウソはいかん。しかもこんなすぐバレるよーなウソは、特にいけません。ちゃんとホントのおもしろいエピソードを書いてくるよーに。

「H大プレゼントはたいへんいい企画である。ところでこのプレゼントが当たり、家に送られてきた時、もしも親に見つかったら、どういいわけするのだろうか？」

（名古屋市・桑山佳志・20歳）

そーなんです。どういいわけするんでしょうか？ひろコも疑問に思っています。みなさんぜひ、言い訳を考えてセッションしよう。それと福袋にまつわるエピソードもね。今月のひろコは、「あー恥しかった!!」

大江戸裏ワールド

中野豪



先月の懺悔

ザ、ザンゲです。

まずは「黒ちゃんのAVG & RPGお助けコーナー」(87ページ)。『ブラックオニキス』の色迷路のFM 7版の順番がまちがってました。正しい順番はまったく逆で、赤—黄—緑—青—紫—白です。ゴメンナサイ。

つぎは、105ページの「パソコン通信体験講座」。dBソフトのモデムの記事中にまちがいがありました。PC-98用が47800円とあるのはPC-88の2HDが47800円でした。問い合せの電話番号にもまちがいがありました。正しくは☎(011)251-7462です。ゴメンなさい。

さぁ、来月こそ懺悔のない月にしようっと！

ひろコとあなたの 交換日記コーナー



今月はハガキが来なかったらどーしよーと毎晩夜も眠れないひろコです。あなたもあなたもあなたも、どーかひとつおハガキ出してね。さっそく大阪府のデビッドクッキーくん(14歳)からのお便りを紹介します。「やっほー！ ひろコさん。ボクは今年の夏休み、はじめて家族で海外旅行に行ったのです！ ボクは飛行機に乗るのもはじめて。そこで記念になにかいたずらをしてやろうと思いたったわけ。スチュワーデスさんが『ただ今、赤道を通過いたします』と言った時、窓ギワにすわっていたボクは立ち上がり、『ワー！ ほんまに赤い！』と叫んだのです。乗客がみんな窓に押し寄せたのはいうまでもない。バカだねー」 うーん。天才的なギャグ。ひろコも同乗してたら群衆のひとりになっちゃうだろうな。ひろコもハワイに行った時、赤道こえたはずなんだけど、ぐっすり眠っててて気づかなかったの。残念。ところでみんなが常識と思っててもひろコひとり知らないことって意外に多いのです。冷蔵庫の中ってずっと明るいと思ってた人、みんなの中にもいるよね！ （ひろコ）

EXCITING LIBRARY

エーキサイティング！　なんて、プロ野球パリーグのキャッチフレーズみたいに、今月もエキサイトしちゃう本を紹介！

先江進の興奮本ガイド⑥



『マインドベンド』
ロビン・クック著／林克巳訳
早川書房刊／480円

小説を読んで“恐ろしい”と感じるのは、人が無残に殺されたり、気持ちの悪い化け物が出てくる、ミステリーやホラー小説だけで体験するものではない。私たちが日常接している物ごとの、その見えない部分で陰謀が行なわれている、などという話にこそ、心臓が凍りつくような恐ろしさが感じられる。今回は、そのような恐ろしさのきわめつけ小説を紹介してしまおう。

アダムは、ダンサーのジェニファーと結婚し、彼女の収入によって医学部で勉強を続けていた。ある日ジェニファーが妊娠したことを知らされたとき、アダムは医学部を休学して、アローレン製薬会社で働くことを決心した。働くうちにこの会社にまつわる奇妙な事実がわかってきた。この会社は、ときどき各地の開業医を船に招待し、航海しながらの“洋上セミナー”を開いている。そして、セミナーに出席した医者の中から、多くの開業医が自分の診療所をやめて、ジュリアンクリニックに勤めるようになるという。しかも最近、ジュリアンクリニックのある医師が、妻を殺してから自殺するという事件も起きているのだ。

アローレン社に疑いを持ち始めたアダムは、偽名を使って洋上セミナーに参加する。参加者は全員船酔いの薬だといって、見慣れぬ薬を飲むようにいわれる。彼は当然

○○○○　○○○○○○○　①

として、他の参加者の様子を見ることにした。薬を飲んだ人たちの様子がおかしい。目の精彩がなくなり、無感情になってしまった。セミナーの行なわれている部屋へ連れてゆかれると、ほかの医師たちは体をバンドで縛られ、異様なフィルムで洗脳されているのだ。アダムはバンドをかけようとする男をなぐり倒し、部屋の外へ逃げ、アダムは船から脱出することに成功した。アダムはプエルトリコの施設ではもっと大がかりな洗脳や陰謀が行なわれていること、ジュリアンクリニックでは、中絶した胎児の組織を使って難病の治療実験が進められていることを知った。

そんなとき、ジェニファーがかかってい

BOOKS REVIEW



ドルアーガ3部作がゲームに

悪魔、ドルアーガは、愛と平和をもたらすブルークリスタルロッドを、天上界から盗み出し、そびえ立つ塔のどこかに隠してしまった……。おなじみファミコンの『ドルアーガの塔』がゲームになったのだ。3部作のスタートがこれだ。創元推理文庫　500円



悪魔に魅せられし者

本格ロールプレイングだぞ!!

アーサー王の秘剣が盗まれて以来、アバロン各地で反乱が起きている！　“おとぎの国”に隠された剣を奪回するために旅立ったヒップは、いつしか魔獣王国をさまよっていた……。ユーモア度、難解度もアップして楽しいぞ。二見書房　690円



魔獣王国の秘剣

死神に破壊された世界を守れ

かつて平和そのものだったオーブの世界に危機がせまっている。世界を転ぷくさせる死神の力が、今、解き放たれようとしているのだ!!　キミの使命は死神の使者の追跡をのがれ、死神の力を無にすること。だが、時間はないぞ。社会思想社　480円



死神の首飾り

ピラミッドに隠された秘密は

ルパン三世は不二子の情報から中近東に飛ぶことになった。それは、パキスタンの遺跡で、すごい宝物が発見された、という噂があったからだ。しかし、例によって獲物をねらうヤツはルパンたちだけではなかったのだヨ!!　双葉文庫　420円



ルパン三世
暗黒のピラミッド

グラディウスがゲーム本に！

ぬわ〜んと、あのシューティングゲームの大御所“グラディウス”が、アドベンチャーゲームブックになっちまった!!　シューティングの迫力がどこまで活字になってるか、それがみものだ。さあ、ビッグバイパーでのり出せ！　双葉文庫　420円



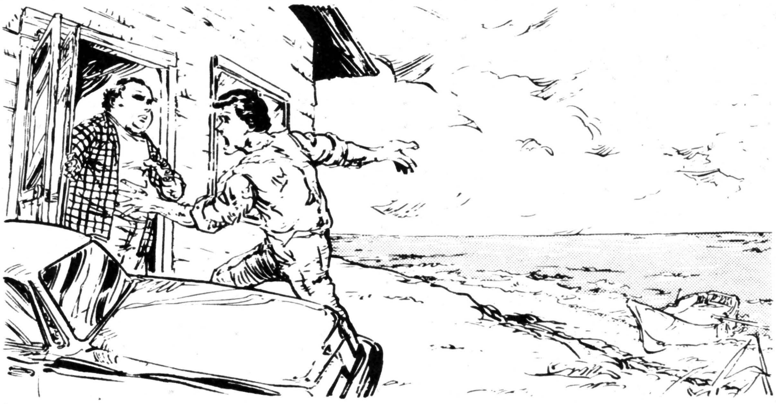
グラディウス／未知との戦い

　イラスト／原美恵子、中村亮

た産婦人科医ヴァンダーマーが、アローレン社の洋上セミナーに出席したあと、ジュリアンクリニックに勤めることになった。ヴァンダーマーは、ジェニファーにテストを受けさせ、その結果胎児が奇形児だといって、中絶することをすすめるのだった。アダムはそのテストがインチキであることをつきとめたのだが、ジェニファーは信じない。中絶手術まであと3日。

アダムは妻を説得するための証拠を求めて、プエルトリコの施設にのりこんで行く。そこで見たのは、洋上セミナーで知りあった医師アランの変わりはてた姿だった。彼はアローレンの陰謀者たちにコントロールされる身になっていたのだ。アランをうまく連れ出せれば、生きた証人になるはずだ。

海岸に面した施設は、まわりを高圧電流が流れる柵に囲まれている。浜辺までアランを連れ出したとき、施設では2人がいなくなったのに気づき、騒ぎはじめた。アダムは浜に小さな船があるのに気づいた。なんとか海に出たアダムは、施設からだいぶ離れた浜に、小さな小屋があり、自動車があるのを見つけ、そこへ船を引き上げた。アダムはかたことのスペイン語で空港まで連れていってくれと頼む。マネーカードは



持ってるが、現金は10ドルしかなかった。

—10ドルヲ　アゲル

としたが、男はそんなはした金には肩をすくめただけだった。

○○○　○○○　②

とすると、男は急に笑顔を見せ、まかせておけという。

というわけで無事空港までは行けたが、まだまだ難関がひかえている。まるでAVGのために書かれたようなストーリーだね。

○○○○　○○　③

○○○○○○○○　○○　④

としようぜ。

プレゼント

今月はブラインドコマンドが4つもある。①はクスリヲ　ノムフリヲスル、③はホンヤニ　イク、④はマインドベンドヲ　カウ、では②は？　それが今月の問題です。正解者10名に抽選でコンプティークのオリジナルTシャツをプレゼントします。応募先は、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷一丁目ビル6F　コンプティーク編集部　エキサイティング・ライブラリー⑥係へ。しめきりは11月7日(消印有効)です。

華麗なスペクタクル・ロマン

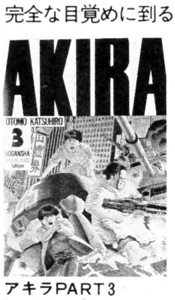
精強な兵と華麗なる武器を誇るパルス王国。西方の蛮族、ルシタニアの侵攻に対しても、勝利を疑う者はなかった。が、味方のうらぎりによって、パルス王国は凄絶な最期をとげ、そして王子の旅がはじまるのだ。田中芳樹著　角川書店　380円



アルスラーン戦記①　王都炎上

災厄の主、アキラは目覚めた

待ちに待った『AKIRA PART3 AKIRA II』が発売されたぞ。完全な目覚めに到る前に鉄雄もろとも葬り去られようとしたアキラだが——。今回もまた、ネオ東京でアキラ争奪の激しい戦いがはじまったのだ!!　大友克洋著　講談社　880円

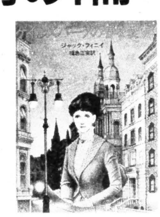


アキラPART3

ひろコの今月の1冊

よんでみてね。

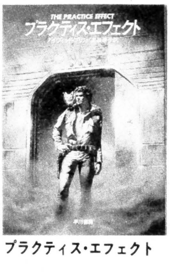
今月ひろコがおすすめするのはジャック・フィニィの『ゲイルズバーグの春を愛す』。はからずも"CRUSH THE GAME"とタイアップしちゃいました。ゲイルズバーグとはイリノイ州の田舎町。主人公のオスカーは地元の新聞記者だ。彼の記者精神を支えているのは、"純然たる好奇心"。そこに奇妙な事件が次々と起こる。工場建設のためにシカゴからやって来た男が、今は運行されていないはずの路面電車にあやうくひかれそうになり、建設をあきらめるなど、"街"に現代文明がはいりこもうとすると、"街"が過去の姿を借りてみずからそれをくいとめるのだ。それはけっして不気味で恐しいやり方ではなく、まるでファンタジーのよう。オスカーをはじめ、美しいゲイルズバーグに恋してしまった人々の魂が無意識のうちに過去の亡霊をつくりあげて、街を守っているのかもしれない。街にまた近代化の波が押し寄せても、例によってロマンチックな亡霊の活躍でくいとめられるにちがいない、と思うひろコです。では、また来月！



▲『ゲイルズバーグの春を愛す』
早川書房刊　380円

帰還装置ジーヴァトロン漂流

時空を超えて地球と異世界をつなぐジーヴァトロン。驚異の装置である。だが、あるとき異世界側にある帰還装置が故障してしまう。しかも科学者デニスは奇妙な法則を発見!?　ブリンが描く傑作SF。ディヴィッド・ブリン著　早川書房　540円



プラクティス・エフェクト

PRESENT

秋です。食欲の秋、スポーツの秋などともいうけど、やっぱり読書の秋ってのがいちばんカッコイイよね。今月もBOOKプレゼントしちゃいます。

ほしい本のタイトルを明記して、ジャンジャン応募してネ。くわしくは171ページを見てネ。当たったら感想文書いて送ってみてよ。

●10月号エキサイティングライブラリーの正解は、『左手のために』を弾きながら右手に拳銃をにぎっていた、です。たくさんのご応募ありがとうございました。当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。



マークの

おののき探険隊

今月はいつもとちょっと趣向を変えて、コンプティーク編集部周辺のおののきゾーンをリポートしてみた。ふだんは気にならなくても、こうやって調べてみるとけっこう不気味なものですネ！

特集　編集部周辺のおののきゾーンガイド

何気なく通っている道の、なんとなく不気味に感じるキミのその足元に、おののきゾーンは眠っている。ただキミが気づかないだけで、霊や怪奇は妖しい吐息をたてつづけているのだ。

今月はわがコンプティーク編集部周辺の、おののきゾーンを紹介することにしよう。

● 認定番号31　現代版四谷怪談

編集部から西へ500メートルほど行ったところに、映画やお芝居などでおなじみの、四谷怪談のお岩さんをまつった神社がある。

お岩さんのたたりは、映画や怪談話の中だけのことではないらしい。四谷怪談を演じるときは、スタッフがかならずこの神社に参拝をするのだ。お参りをせずに興行したりすると、今もかならずお岩さんのたたりがあるらしいのだ。



● 認定番号180　四谷４丁目の怪

編集部から西に１キロのところには、あの岡田有希子が身を投じた、サンミュージックのビルがある。

将来を嘱望されたアイドルの、その華麗なまでに衝撃的なできごとだけに、今もその光景がなまなましく、みんなの心に焼きついていることだろう。

ところが最近になって、妙なうわさが流れだした。ベスト10番組の中に、今はもういないはずの岡田有希子の姿が現れたとか、熱烈なファンのいく人かの夢まくらに、有希子が立ったとかいうのだ。

この怪異な現象は、ここサンミュージックのあるビルにもおよんだ。雨のしと降る夜などには、ビルの屋上に、白いドレスのすそをなびかせて、岡田有希子が下を見おろしているというのだ。

熱狂的なファンの、有希子を思うあまりの幻想なのか、それとも事実なのだろうか。真実のほどはさだかではないが、その目撃者はあとをたたない。

おおぜいのファンを持ち、華麗なアイドルの死の与えた影響は大きい。あこがれの有希子のあとを追って、このビルから身を投げる若者も数多い。それは彼女がそれだけ多くの人に、深く愛されていたという証しではあるが、今は彼女をそっと眠らせてあげてほしい。

● 認定番号６ 将門の首塚の呪い

編集部のある四谷から、皇居をはさんで南に５キロほど行った、丸ノ内のオフィス街のまんなかに、首塚というなんとも恐ろしい名前の、ミステリーゾーンが存在する。

昔、坂東の国（今の茨城県南部）を治めていた国主の平将門が、重い年貢に苦しむ農民のために、京都の朝廷に対して反乱を起こし、謀反を起こした罪で断罪になった。そのとき京都ではねられた将門の首が、愛する坂東の民のもとへ帰ろうと、はるか東の空へ飛びさったという。

この塚は、その将門の首が落下したところと伝えられ、当時の村人の手によって供養塔が立てられ、その首が手厚く葬られているという。

しかし将門の無念は今も消えないのか、この供養塔を正面から写真に撮ろうとすると、将門の首が現れるという。

●

キミのまわりにも、必ずおののきゾーンが存在する。キミの報告を待っている。





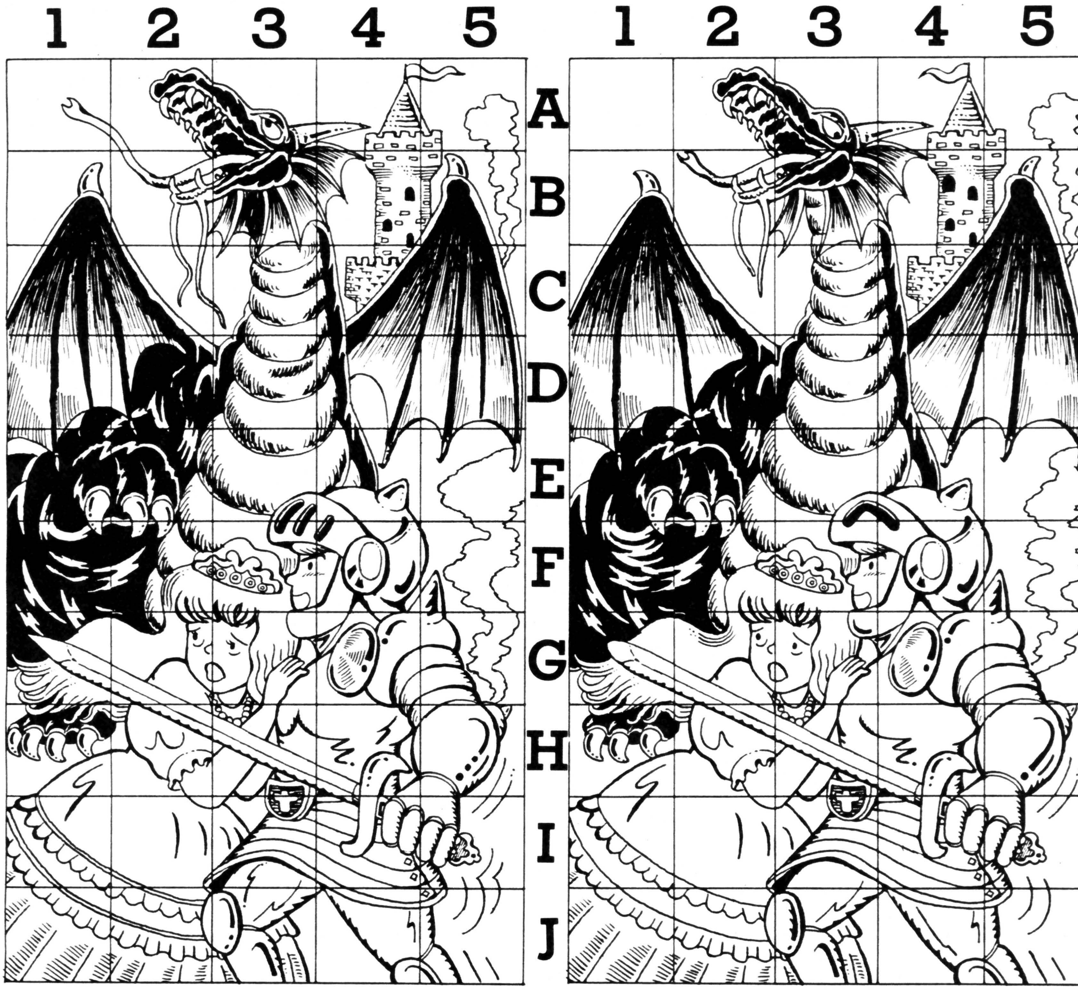
▶丸の内のオフィス街にある将門の首塚（右）とお岩さんをまつった神社（左）

イラスト／原美恵子

PUZZLE QUIZ

パズル制作／草野公平

キングスナイト正しいものさがし・・・・



正しいものさがしだよ！

「あ！ 間違いさがしが復活した」と絵を見て思ったキミはあさはかです。

これはその逆、「正しいものさがし」なのです。右の絵と左の絵、おんなじように見えるけど、ただひとつのマスをのぞいて、全部少しずつ違う絵柄になっているというわけ。

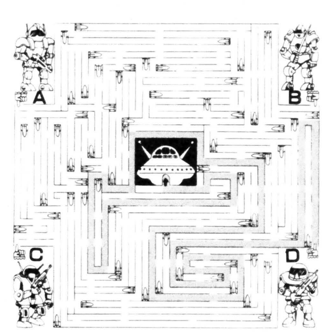
ご存知のように、これは『キングスナイト』。

正義の騎士レイジャックがドラゴンと戦い、クレア姫を救い出すシーンだね。思わぬ所に落とし穴があるからよーく見て答えよう。正解をハガキに書いて、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6Ｆ コンプティーク編集部・パズル係に送ってね。しめきりは11月7日。正解者5名にＴシャツ送ります。

先月の解答

みんな「Ｚガンダムパズル」は解けたかな？ けっこう正解のハガキが届いていたみたいだよ。前回はずいぶんむずかしかったみたいだから、ちょっとやさしくしてみたんだけど、やさしすぎだったかしら？ さて正解はごらんのとおり、Ｄのモビルスーツでした。一番、重心が低くてがんじょうそうだもんね。

とはいえ、解答係のわたくしなどはずいぶん遠まわりして、やっとのことで敵の要塞に侵入できたんだけど──。ミサイルに撃たれても入口にもどって、また再出発できる。てのがパズルゲームの親切なところだね。



さて、今月の「キングスナイト」の「正しいものさがし」パズル、いつもと勝手が違うけど、どうかひとつ奮闘してほしい。挑戦する精神は美しいのだ。

COMPTIQ BILLBOARD

読者のための伝言板です。未成年者による売買・交換などは、保護者の認め印を忘れずに。このコーナーでの売買は当事者間で行われるもので、トラブルが生じても編集部では責任を負いかねます。

注：W〒は往復ハガキか、返信用封筒を同封した手紙のことです

譲りたい

●ファミコン用ソフト『魔界村』『スクーン』を各2000円で、ジョイスティック7マークIIを2000円、ハドソンスティックを1700円で、またMSX用ソフト『ザ・キャッスル』を2500円、『魔城伝説』を3500円、『プロテクター』を1300円で譲ります。まずはW〒で。〒470 愛知県知多郡南知多町大字片名字新師崎18の7　折戸浩

●X1シリーズ用5インチ2ドライブディスクを35000円前後で。箱、マニュアル有。ケーブル、インターフェイスボード、ディスクベーシック、ニューベーシックなどおまけもつけます。送料は当方負担。希望価格と電話番号を書いて、W〒で連絡を。〒803 福岡県北九州市小倉南区徳力公団53—103　鈴江孝一

●ファミコン用ソフト15本とパソコン、ファミコン関係の雑誌60冊を安く譲ります。くわしいリストを送るので、60円切手同封で連絡を。〒136　東京都江東区北砂4—23—8　磯本哲也

●セガ用ゲームカセット『ロードランナー』『スタージャッカー』『ハイパースポーツ』『GP.ワールド』『ピットフォールII（カードキャッチャー付）』『サッカー』『フリッキー』『ザクソン』『ゴルフ』を各500〜1000円で売ります。まずはW〒で。〒311-41　茨城県水戸市双葉台5—847—2市営住宅3—4—8　椿信幸

譲ってほしい

●ファミコンのディスクシステムを8000円で売ってください。箱、マニュアルがなくてもけっこうですが、かわりの箱をつけてください。W〒で連絡を。〒636 奈良県生駒郡平群町椿井623—192　藤井政徳

●PC—6001mkII用『ウイングマン』『スパルタンX』を各500円で、『暗黒星雲』『テラ4001』を各1000円で、いずれも箱、マニュアル付きに限る。まずはW〒で。〒545 大阪府阿倍野区天王寺町3—11—4　平子雄一

●FM—77用（3.5D）ソフト『ブラックオニキス』『ファイヤークリスタル』『新・竹取物語』を3500円以下で譲ってください。箱、説明書付、完動、安く譲ってくれる人を優先します。〒470-03　愛知県豊田市四郷町下古屋57—52　西田祐輔

●FM—7用ディスクシステム（インター

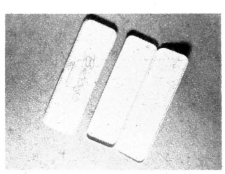


実りの秋です！　今月もたーくさんプレゼントがありますョ!!　さあ、応募しよう

イラスト／原美恵子

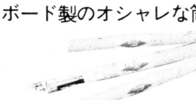
教室でも注目浴びちゃうネ ベリーズのペンケース

ベリーズとはチエミ、ヒロミ、アキの3人により構成された新しいアイドルである。というふうにペンケースを新しくすると勉強する意欲もわいてきちゃうね！　ベリーズのペンケースを3名にプレゼント！



使うのがちょっともったいないかな？鉛筆3本セット

透明な歌声がなぜか安心感をともなうのはやはり歌がうまいってことでしょう。とみたゆうこ嬢から赤、黄、黒の3色の鉛筆（色物ではありません）をセットで5名にプレゼント。鉛筆の端には消しゴムまでついていて、カードボード製のオシャレな筒にはいっている。P's Bar にだって負けない。



Let's AMIHAMA！とコピーもすごい網浜直子の本

8月号の「アイドル・データバンク」にも登場してくれた網浜直子ちゃんの本『アミハマしようよ』を5名にプレゼントしちゃう。1968年の誕生から"猫目少女時代"を経て今日にいたるまでの彼女の歴史やディスコグラフィー、もちろん、写真もいっぱいだよ！



季節を超越！　またまたTシャツのプレゼントです！

第5回IFMAR（模型自動車レース国際連盟）のTシャツを3名にプレゼント。

Tシャツって何枚あったってじゃまにならないよね。奇抜なTシャツを集めてる人にはもってこいだよ。これを着るとレーサーになった夢が見られるかも!?



システムサコムさん、気くばりありがとう

キミは"システムサコムフェア"見に行ったかな？　残念ながら行かれなかった人のためにシステムサコムはプレゼントまで用意してくれたのだ。『メルヘンヴェールII』のポスターを10名にあげちゃいますです。



テレフォンアドベンチャー『セイレーンの伝説』進行中！——10月号でおしらせしたテレフォンアドベンチャー、いよいよラストまぢか。10月20日で終了だから、まだチャレンジしてない人は、さっそく電話をかけてみよう。電話は東京と広島に設置されていて、東京☎(03)236-9988、広島(082)252-0000。まちがい電話厳禁ね！

フェイスカード等一式）を１ドライブ２万円、２ドライブ４万円ぐらいで譲ってください。希望価格と説明書などの有無、また品物の状態をくわしく書いてＷ〒で連絡を。〒632 奈良県天理市櫟本町高品2220―1
植村豊

●Ｘ１用『ウィザードリィ』『ブラスティー』『ウイングマン２』『ロボレス2001』『トップルジップ』『メルヘンヴェール』を各3000円以内で。（５Ｄ版、価格は送料込み）まずはＷ〒で。〒285 千葉県佐倉市生谷1566-142
堀智弘

交換したい

●当方のＭＳＸ用ソフト『チョップリフター』または『ペイロード』（説明書付）とあなたの『地球戦士ライーザ』または『日曜日に宇宙人が』（箱、説明書付）を交換してください。まずはＷ〒で。〒380 長野県長野市吉田４―17―10　和田欣之

●当方のファミコン用ソフト『パックランド』『いっき』（両方とも箱、説明書有）と、あなたの『サッカー』『シティコネクション』（箱、説明書はなくてもけっこうです）を交換してください。Ｗ〒で連絡を。〒651-11 兵庫県神戸北区星和台２―５―１　八木朗

●当方のＦＭ77用『ザナドゥ』『ハイドライドII』『リグラス』『Ａ列車で行こう』（3.5Ｄ、箱、マニュアル有）をあなたのＦＭ77用『ウィザードリィ』または『ザ・ブラックオニキス』『テグザー』『ワールドゴルフ』（3.5Ｄ、箱、マニュアルのあるもの）と交換してください。くわしくはＷ〒で。〒384-03 長野県南佐久郡臼田町北川420-3　畠山洋志

●当方のＸ１用５Ｄ『ウイングマン2』（箱、説明書付）をあなたのＸ１用ディスク『ザナドゥ』（なるべく箱、説明書付）と交換してください。Ｗ〒で連絡を。〒310 茨城県水戸市笠原町950―58　宮本公一

●当方のＦＭ７用テープ版ソフト『ミステリーハウスＩ』『ＤＩＧＤＵＧ』『カムイの剣』『ハイドライド』『ポートピア連続殺人事件』『ウイングマン2』をあなたのＡＶＧまたはＲＰＧと交換してください。まずはＷ〒で。〒684鳥取県境港市明治町33　竹内丈

会員募集etc.

●『東京電子機器中央本部』部員募集
わがＴＫＨは88支部、Ｘ１支部の２つに分れています。主な活動内容はソフトの低価格での提供、会誌の発行など将来性はたっぷりです。入会金、会費は一切不要。テープは扱っていません。住所、氏名、所有機を明記して、ハガキで下記まで。〒182 東京都調布市国領町８―１―35くすの木８―4　山田祐信

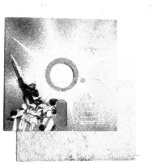
●『M.A CIRCLE』会員募集
パソコンゲームを中心としたよろずサークルです。アニメ、マンガも扱っています。ワイワイ楽しくやりましょう。入会希望の方は60円切手を同封して下記へ。〒980 宮城県仙台市八幡６―８―３　宮本方『Ｍ.Ａ CIRCLE』

●『ＥＸＴＲＡ 98』会員募集
「98は最高だ！」という人ぜひ入会してください。主な活動内容は、月１回の会報発行とディスクの情報交換です。メディアは８”２Ｄです。年齢、性別問いません。くわしくは60円切手同封して、下記へ。〒310 茨城県水戸市城東 1―2―46　田沢孝之

●『G.W.88』会員募集
当クラブでは88シリーズのディスクユーザーの方を募集しています。活動は主にゲームソフトの情報交換で、月に１回会誌を発行します。ゲームが好きな方ぜひ入会してください。くわしくは60円切手を同封し下記まで。〒634 奈良県橿原市山之坊町49
堀内康司

おーっ！ と豪華な生ディスクをスクウェアから

「ＤＯＧ」設立などなにかと今話題のソフトメーカー、スクウェアがまたまた気前のいいところを見せてくれました。『ブラスティー』の生ディスクを５名にプレゼントしてくれるのだ。編集部でも“これはもったいない！”と悔やし涙を流している人が約？名。



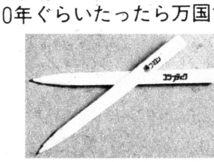
べらんめい！ 仕事しろ！ 怒られてもウレシイお人形

10月中旬にＮＡＭＣＯＴから発売されるはげまし人形「がんこ職人」を２名にプレゼント。お店で買うと2300円もするのだ。腰の墨壺をひっぱると聞こえる、下町魂あふれるオヤジのべらんめい口調にジーンとくる人も多いはず。



在庫切れ間近！ 特製ボールペンだよ！

８月20～22日の「スーパー㊙ファミコンフェスティバル」に参加した人ならだれでも持っているという、㊙ボールペンとコンプティークボールペンを２本ペアで10名にプレゼント。10年ぐらいたったら万国博（1970年）のコインみたいに価値があがるかも？



アイレムから新作ソフトをもらっちゃおう！

『スペランカー』が好評だったアイレム販売から９月５日にＭＳＸの第２弾『10ヤードファイト』が発売されたね。大人気になることウケアイのこのソフトを、コンプティークの読者３名にタナボタ式にプレゼントしてくれちゃうのです。



少女隊の指紋もついてるハズ(?)のサインです

今月号の表紙で大奮闘してくれた少女隊。ふつうの女のコが、カメラを向けると“スター！”に変身しちゃうのはすごい。少女隊の３人の直筆サイン色紙を10名にプレゼントしちゃうぞ！



応募方法

プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。ハガキには今月号で良かった記事を３つ選んで○、つまらなかった記事を３つ選んで×を、それぞれ所定の欄に記入してください。当選者の発表はプレゼントの発送をもってかえさせていただきます。官製ハガキは無効。しめきりは昭和61年11月７日。

★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります

↙そして、コンプティーク読者にはすばらしいプレゼント。この『セイレーンの伝説』のイメージイラストを使ったポストカードを２枚１組で10名にプレゼントしちゃう！ 応募方法は右上を見てネ。



「河合その子　拝啓その子です」

放送時間

東　京　ニッポン放送　毎週日曜日／午前11時30分〜正午

名古屋　東海ラジオ放送　毎週日曜日／午前10時30分〜11時

大　阪　毎　日　放　送　毎週日曜日／午前8時30分〜9時

提供　森永製菓株式会社

パソコンミュージックゼミナール



講師：広野幸治
連載その⑪

MUSIC SEMINAR

ハローエブリバディ、元気かい？　今回のゼミナールのテーマは「サンプリング」だ。現代音楽に欠かせない最新のデジタル技術について、基礎からしっかりおぼえちゃおう！

「サンプリング」って何だ？

こんにちわ〜、コンニチワ〜、東の国から〜、てなわけでやってきました地獄のしめきり……、なんてウチワの話はさておいて、さっそく講義に入ることにしよう。

先月号のこのコーナーでは、リズムマシンの話をしたよネ。その中に「サンプリング音源」とか「ＰＣＭ音源」なんて言葉が出てきたの、おぼえてるかな？　実は、このサンプリング技術というヤツ、2〜3年前から音楽のあらゆる面に顔を出すようになってきた。

たとえば、いちばん身近なのがＣＤ（コンパクト・ディスク）。いまやモノすごい勢いで普及している銀色のちっちゃな円盤には、デジタル・サンプリングされた音のデータがびっしりつまっている。また、楽器のほうでも、サンプリング・キーボードとか、さっきあげたリズムマシン、デジタル・ディレイなど、サンプリング技術を利用した製品がゴチャマンと増えてきた。そして、これらの装置のなかみは、扱うものが同じデジタル符号ということで、コンピュータに似た仕組みになってるんだ。

けど、サンプリングっていったいなんなのか、その原理やからくりなどについては、イマイチよくわかんないというヒトも多いんじゃないかな？　たとえば、サンプリング音源とＦＭ音源はどこが違うのだろうか。今回はそのあたりをくわしく説明していこう。

アナログ方式との比較

「サンプリング」という言葉は、ふつう日本語では「標本化」なんてふうに訳される。標本といっても夏休みの昆虫採集の成果を虫ピンでとめるのとはちょいとワケがちがう（もともとの意味はおんなじなんだけどネ）。

オーディオや音楽の世界でいう「サンプリング」とは、音の波形をデジタル化して、保存しちゃおうという考え方なんだ。これについちゃ、従来のアナログ方式と比べてみるとわかりやすいだろう。

図1は、アナログ方式の場合に、マイクに入った音がどんなふうに処理されるのかを示したものだ。図のように、音（つまり空気の波）がマイクに伝わると、マイクの中の振動板、磁石、コイルなどの働きによって、音の波が電気の波に変換される。そこで、この電気の波を増幅したり、磁気テープに保存したりするワケだ。もちろん、再生時には、スピーカーを使って電気の波を再び人間の耳に聞こえるような空気の波にもどしてやる。

音ってヤツは、本来が空気の振動だから、そのままじゃまったくとらえどころがない。放っておけばすぐに消えてしまうし、伝達速度にも限界がある。けれども、これを一度電気の波に変えてしまえば、いろんな加工を施したり、テープに記録したりできるようになるワケだね。こうして、音を電気的に処理するために、アンプやテープレコー

ダ、スピーカーなどといったオーディオ装置が開発され、実用化されてきたんだ。

アナログは波をそのまま記録

さて、図1をよく見ると、波を伝える「媒体」こそ空気、磁気、電気などとコロコロ変わるけど、波の形そのものはほとんど同じであることに気がつく（もちろん、波の形が雑音などでくずされにくくするために「変調」したり、音楽的な効果をネラッてわざと波形をゆがめたりすることはあるんだけど、話がヤヤコシくなるから、ここではふれないことにします）。

たとえば、図のオーディオ装置の代わりに薄い紙と糸でできた「糸デンワ」を使っても、それなりに音は伝わる。この場合は、波を伝える媒体が、電気から糸の振動に置き換えられただけのこと。リクツはまったくおんなじだ。てなわけで、アナログの考え方というのは、空気の波の形をそっくりそのまま別の扱いやすい波にコピーしちゃおうという発想なのだ。

波形を数字で表す

ところが、20年ほど前にとんでもないことを考えたヒトがいた。この波形を、数字で表すことができないだろうかというのだ。

図2を見てホシイ。図の左はしの波形を、数字で表すにはどうしたらいいか？　まず、時間の経過にそって、波形を縦にこまかく区切る。つぎに、それぞれの時点での波の高さをモノサシで測る。そして、その数字の列をどこかに書きとめておく。波形を再生するときには、この数字を順番に読み出してきて、そのとおりの高さの棒を並べてやる。こうしてできあがったグラフの形は、もとの波形とほとんど同じになる（ちょっとゴツゴツしてるけど、これは工夫して丸くすればイイ）。

これがサンプリング（標本化）と呼ばれる操作なんだ。たとえどんなに複雑な波形であっても、このやり方で数字の列として記録したり、伝達したりできることはなんとなく納得できるネ。

実は、サンプリング・システムやデジタル・オーディオの世界では、これらの数字はすべて2進数で表されている。2進数の電気的な符号を扱うのは、コンピュータにはお手のもの。これらのマシンは、コンピュータと同じように、2進数で表された波形データをせっせと読んだり書いたりしているのだ。

精度を表すビット数

それじゃあ、こうしていったん数字に置き換えられたデータを、できるだけもとの波形に近くなるよう再現するにはどうしたらイイのか、それを考えてみよう。

第一に思いつくのは、波の高さを測

図1　アナログ式のオーディオシステム

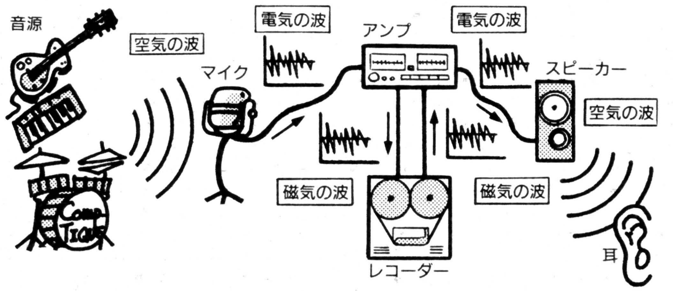


図2　デジタル・サンプリングの仕組み

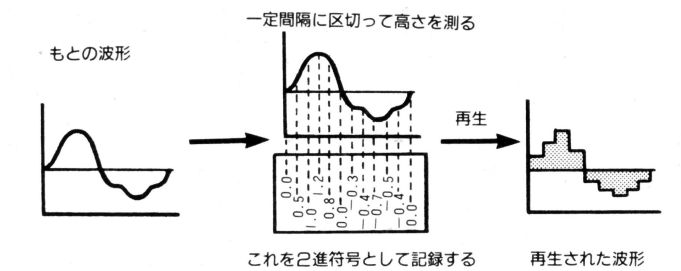


図3　サンプリングの精度

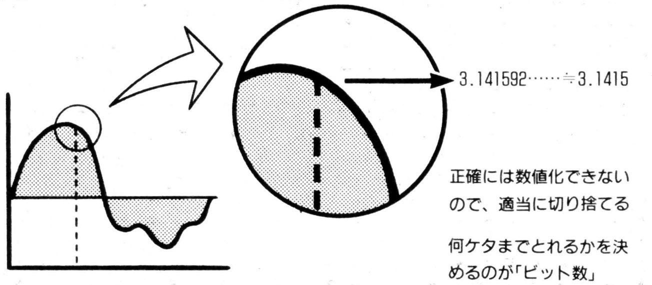
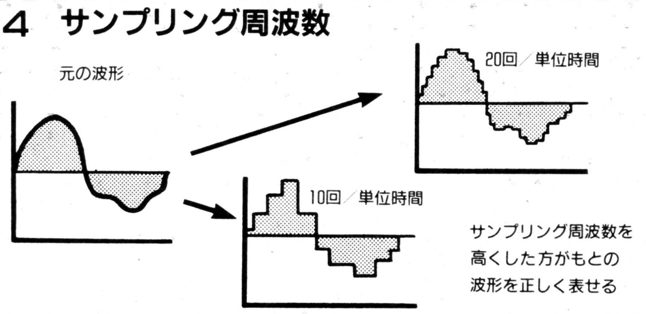


図4　サンプリング周波数



るモノサシの精度を上げることだ。「高さを測る」なんて簡単にいっちゃったけど、実際の波はどんな値をとるかわからない。もしかしたら、3.141592…てな具合いに小数点以下が永遠に続くかもしれない。

けど、これじゃあ数字で記録するのは不可能だ。そこで、涙をのんで、てきとうなところで切り上げなくちゃいけない。3.141592…なら3.1415とかにまるめちゃうわけだ。もちろん、あんまりおおざっぱに測ったんじゃあもとの波形とのズレが大きくなってしまう（図3）。

サンプリングの世界では、このモノサシの正確さを「ビット数」で表す。つまり、一つ一つのデータを何ビットにするかで、精度を表すワケ。8ビットだと256段階でしか波の高さを測れないけど、16ビットだと65,536段階もの目盛りがついていることになる。とうぜん16ビットのほうが格段に精度が高い(つまり結果の音が良い)。ちなみに、コンパクト・ディスクの規格は16ビットだ。8ビットより16ビットがイイなんて、なんだかパソコンの話みたいだネ。

測定回数を増やすと…

さて、もうひとつの精度を高める方法は、縦の区切りをできるだけこまかくすることだ。区切りをこまかくすればするほど、もとの波形を正しく表せることはわかるネ（図4）。

これは、1秒間に何回波の高さを測るか、ということに相当する。そして、この1秒あたりの測定回数（つまり1秒あたりのデータの個数)のことを「サンプリング周波数」といって、Hzという単位で表す。これが高いほど再現能力も高いことになる。これまたちなみに、コンパクト・ディスクのサンプリング周波数は、44.1 KHz（つまり1秒間に44,100回！)。ウヒャーッの数字だね。もし、16ビットの精度で、44.1KHzの速度で、1秒間サンプリングを行うと、単純に計算してもデータの量はそれだけで約86Kバイトになってしまう！



CDのあの小さな円盤の中に、いかにたくさんのデジタル・データがおさまっているかは、これでわかってもらえただろう。それでも最大3時間分ぐらいは録音できるのだ（CDのデータ容量は最大約1ギガバイト=1,000メガバイト。つまり2HDフロッピー1,000枚分なのだ！)。こんなにものすごい量のデータを一気に処理するなんてことは、もちろん最新のLSI技術がないとできなかった。それで、サンプリング・システムは、つい2～3年前まで実用化できず、製品化されたものもプロ向けのムチャクチャ高価な機材だったのだ。それが、CDプレーヤーが1台4万円くらいで売られているのを見ると、ホントに時代の流れを感じてしまう。

サンプリングのメリット

では、なんでこんなスゴイ量のデータを扱ってまで、わざわざデジタル化するのだろうか？　以下、デジタル・サンプリングのメリットについて解説しておこう。サンプリング方式の利点を並べてみると、

①サンプリング・データを伝達する「媒体」の質にかかわらず、原理的には同じ「音質」が再現できる。

アナログ式のオーディオ装置だと、雑音によって波形がゆがまないように、テープの材質や回路の特性を高めるなどの工夫がいる。けれどもデジタルだと、読み取りや記録をおこなう装置は信号が0か1かを判別できればよく、アナログの場合ほど神経質にならなくてもよい。またデータをたくわえておく媒体も、CD、メモリ、ROM（カートリッジやカード)、フロッピーディスクなどいろんな形が考えられる。

もちろん、デジタルだからといって雑音がないわけじゃなくて、デジタル特有の雑音要素も出てくる。また、何十億というビットのうち、ひとつでも読みまちがえると、いきなりスピーカーを吹っとばすような雑音になる可能性もないわけじゃない。けれども、このあたりの信頼性は、コンピュータやデジタル通信技術の発展とともにほとんど問題解決されている。

②面積あたりに収められる情報の量が大きい

これは、CDとLPレコードの場合を比べてもらうとイイだろう。アナログの30cmLPだとAB両面あわせてせいぜい1時間の録音時間が限度だけれども、CDは15cmの円盤に3時間から録音できる。テープについてもアナログ録音からデジタル録音にすると、数倍の録音時間がかせげる。

③サンプリングしたデータは、演算をおこなうだけで簡単に加工できる。

データをデジタル化しておくと、従来はたいへんだった音の加工や編集がとても簡単になる。たとえば、データ

読み出しの速度を変えれば、音の高さや再生速度を自由にコントロールできる（アナログだと回転スピードを変えるとかしなくてはいけない）。また、従来はテープをハサミで切り貼りするしかなかった音の編集が、ミリセカンド単位でピタリと位置を指定して切り取ったり、貼り付けたりできる。

④マルチ・トラック化などが容易

サンプリング・データはすべてビット情報だから、処理装置の能力さえ高ければ、何チャンネル分ものデータを分割して処理するなどはアサメシ前。オーバーダビングやミックスダウンといった作業も、ビット演算だけですんでしまう。

アナログの場合には、もし同じ音質を保ったままトラック数を増やそうと思ったら、テープ幅を増やし、録音ヘッドの数を増やし、ミキサーのチャンネル数を増やし……とたいへんな手間がかかってしまう。これがひとつのデジタル処理装置でできてしまうのは強み。これはちょうど、ＭＩＤＩを使うとたくさんの楽器を一度にコントロールするのが楽になるのににているネ。

といった具合いに、アナログでは得られないようなメリットがいくつも出てくるのだ。

サンプリング楽器とは

さて、いままでのところは、サンプリング技術をオーディオ装置に利用した場合も含めて話を進めてきた。けれども、この技術を楽器に使ってしまおうという考えももちろんあり、現実に広く使われている。

サンプリングを楽器に使った場合には、さきほどあげたメリットのうち、とくに③と④がイキてくる。ここでちょっとアナログ・シンセサイザーとＦＭ音源の場合を思い出してみよう。

シンセサイザーという楽器は、もともと自然の音に近いものを電気的に合成しようという発想から生まれたものだ。アナログ・シンセの場合には、サイン波とか方形波、ノコギリ波といった基本的な波形をいろいろな回路で味付けして、なるべく現実の楽器の音に近いものを作り出すしかけになっている。

で、これがＦＭ音源になると、もともとの波形はサイン波ひとつきりなんだけど、これを変調していろんな音のバラエティを作り出す。ところでＦＭ音源では、このサイン波のデータはサンプリングの場合と同じようにデジタル化された数字の列としてＲＯＭに収めてあるんだ。だから、音の加工もすべてＣＰＵによってデータに演算を施すというやり方で行われる。（図５）

つまり、ＦＭ音源もデジタル・サンプリングの一種と考えることができるのだ（ちなみに、ＤＸ７のサンプリング周波数は約60ＫＨｚだ）。

けれども、アナログ・シンセもＦＭ音源も、出てくる音はやっぱり人工的に「合成」されたものであって、自然の音そのものではない。もちろん、合成音には合成音特有の良さがあるんだけど、リアルさという尺度ではかれば、やっぱり本物にはかなわない。

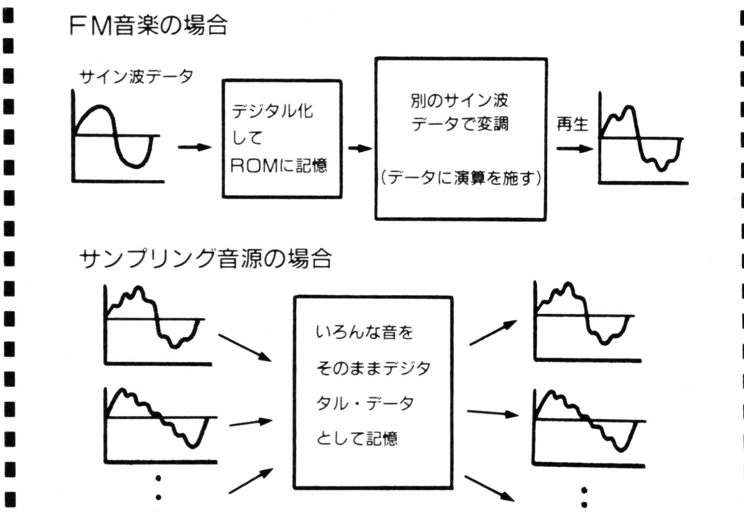
そこで、いっそ本物の音をあらかじめ録音しておいて、それを鍵盤が押されるタイミングにあわせて再生してやれば、実にどんな音でも楽器音として使えるじゃないか……、てなわけでサンプリング楽器が生まれてきたんだ。

よみがえる「メロトロン」方式

こうした考え方で作られた楽器は、実は15年も前に一度製品化されたことがあった。その名は「メロトロン」というマシン。このマシンは、キーボードの鍵盤ひとつひとつにエンドレスのテープがついていて、鍵盤を押すと同時にそれが再生される仕組みだった。

人間のコーラスとか、オーケストラのストリングスとかが録音されたテープがワンセットずつついていて、それを差し換えるとちがう音が出てくるというとてつもないしかけ。この楽器の

図５　ＦＭ音源とサンプリング音源





音は、昔の「キング・クリムゾン」というロックグループのレコードなどで聞くことができる。
もちろん、このマシンは世界にも何台しかないというシロモノで、値段もムチャクチャだった。しかも、鍵盤を一回押すたびにテープが巻きもどされる時間をとらなくちゃいけないとか、音色を変えるにはテープのセットごと全部取り替えなくちゃいけないとか、欠点だらけだったので、シンセサイザーの普及とともにあっさり姿を消してしまった。
ところが、サンプリング技術の発達とともに、この方式がもう一度よみがえることになったのだ。つまり、いろんな音をデジタル・サンプリングしてメモリにたくわえておき、鍵盤が押されると同時にそれを再生しようってワケ。
デジタル音源ならば、メモリからデータを読みだして再生するにはほとんど時間がかからない。押された鍵盤の高さに対応するよう、データの音程を変えて出力すればいいのだ。音色の切り換えも簡単そのものだし、音量もキータッチにあわせて変更できる。こうして、自然の音を適当に録音しておいて、そっくりそのまま楽器の音として使えることになってしまった。

安くなったサンプリング楽器

サンプリング楽器も、世の中に出てきた最初のころは、メチャクチャに値段が高かった。たとえば、フェアライトＣＭＩは現在でも1600万円もするし、シンクラヴィアというマシンはシステム全部コミだと5000万円（！）以上もする（もっともこれらのマシンは、単なるサンプリング楽器の範囲をこえて、サンプリング＋デジタル・シンセ＋マルチデジタルミキサーみたいな能力を持っている。これらが一台あれば、あらゆる楽器を演奏できるスーパーミュージシャンを雇ったうえに、スタジオをひとつ持ったようなもので、たった一人でレコーディングに関するすべての作業ができてしまう。マシンのなかみはミニコンなみだ）。



▲アカイ　S-900（385,000円）



けれども、最近になって普及型の安くて性能のいいサンプリング楽器がいくつか発売された。その筆頭にあげられるのが、アカイという会社の「Ｓ-900」というサンプリング・マシン。このお値段は385,000円と、この手の楽器にしてはめっぽう安い。
Ｓ—900のスペックをちょっと並べてみると、基本機能としては、サンプリング・ビット数12ｂｉｔ、サンプリング周波数7.5〜40ＫＨｚ（最大）、サンプリングタイム11.75〜63秒（最大）、サンプリングポイント32で、８声６オクターブの演奏ができる。ハードウエアのほうは、ＣＰＵがＶ30、1Ｍバイトメモリ、3.5インチ２ＨＤディスク内蔵、マイク端子、ライン端子、各種出力端子のほか、ＭＩＤＩ端子、ＲＳ—232Ｃ端子まで備えているという、なんだかＰＣ—9801ＵＶみたいななかみだ。
はっきりいって、シーケンサがわりのパソコンやＭＩＤＩキーボードと組み合わせて使えば、しっかり遊べる。能力的にはプロの使用にも耐えるりっぱなものだ。これを皮切りに、おそらく今後安価なサンプリング・マシンが各社からどんどん出てくるだろうと予想できる。

パソコンとサンプリング

さて、最後にサンプリングをもう少し手軽に楽しめないものか……と思っているヒトには、カシオのＳＫ—１ってのがある(16,000円)。これは、ほとんどオモチャみたいなものだけど、サンプリングの何たるかを体験したいヒトにはいいだろう。
あと、パソコンがらみでいくと、アメリカのマッキントッシュやアミガといった機械は、簡単なサンプリングデータの再生装置を備えていることは、前にも紹介したネ。これでもって、バスケットやゴルフのゲームに「観客の歓声」を効果音としてつけたり、人間の声をしゃべらせたりしている。また、近々発売予定のＭＳＸ　ＡＵＤＩＯボードが、やはりサンプリング音源を搭載するらしい。
てなわけで、今回はサンプリングの話でした。次回はいよいよパソコン・ミュージックの総合システムについて紹介しマス。そんじゃ、オルボワール！

HARD PACK PAGE



ZOOM UP

個人BBS開局！

パソコン通信のおもしろさって、実際に体験してみなきゃわからない。BBSだって、言葉だけじゃ何のことだかぜんぜんわかんないよネ。じゃ、誌上で体験してみようか？　きっとやりたくなるはずだよ

みんなで楽しめる個人BBSを開こう

アニメにアイドル、ファミコンにラジコン。何でも一人でやるよりみんなで集まってやった方が楽しいよね。クラブや同好会を作って情報交換したり、ワイワイおしゃべりしたりするのは、面白い。でも同じ趣味の友達がいなかったり、いても遠くに住んでいたりすると、なかなか会うこともできない。こんな時に便利なのが、パソコン通信だ。

パソコン通信というと、ＰＣ—ＶＡＮやＥＹＥ—ＮＥＴ、アスキーネットやＬＩＮＫＳのような大きなパソコンネットが代表的だ。全国規模で情報交換したい人には、こういった大きなパソコンネットが最適だね。でも、もっとローカルでプライベートな情報交換がしたいという人には、自分でパソコンネットを始めてみるというのはどうかな？

「エッ、自分でパソコンネットを開けるの？」と思った人もいるかと思うけど、実はこれが思いのほか楽、簡単に始められるんだ。今回は、自分でパソコンネットを始めるには、どうすれば良いかズームアップしてみよう。

最初は、気になる資格についてだ。アマチュア無線に市民バンド、だいたい通信って名前がつくものには資格はつきもの、試験を受けたり申請しなくちゃならない。パソコンネットも厳密にいえば、郵政省に申請を出さなくちゃいけないんだ。でも、郵政省の人も「個人が参加費無料で運営しているパソコンネットまで申請してもらう必要はない」と言っている。つまり、自分でパソコンネットを開くには、試験を受ける必要もなければ、申請する必要もないってわけ。機材さえそろえば、明日からパソコンネットのシスオペになれるんだ。（どうしても正式に許可を受けたい人は、郵政省に行ってどんな申請をすれば良いか調べてね。簡単な書類さえ作れば、申請したその日のうちに受理、認可されるようになっているよ）

個人で開くパソコンネットは通常ＢＢＳと呼ばれている。ＢＢＳはブリテン・ボード・システムの略で、電子掲示板の意味。電子掲示板というのは、その名の通り掲示板のように参加者が自由なメッセージを書いたり、読んだりできるもので、だいたいのパソコンネットが持っている機能の一つだ。個人運営のパソコンネットでも、この他に参加者同士が個人的な情報を交換するための電子メール機能などを持っているのが一般的なんだけど、機能の一つである電子掲示板がクローズアップされて、ＢＢＳと呼ばれることが多い。というわけで、以下、ＰＣ—ＶＡＮのような大きなものをパソコンネットと呼び、個人運営のものをＢＢＳと呼んで区別することにする。それでは、いくよ！

イラスト／スージィ甘金

最初はシンプルに1回線のBBSで

さて、まずはＢＢＳを始めるのに必要な機器について説明しよう。ハードとして必要なものは、パソコン、モデム、電話回線の３つだ。この３つだけで１回線のＢＢＳなら簡単に開くことができる。

「ン？」と思ったかな？　そう、これだけの機器なら、すでにパソコン通信をやっている人なら、新しく何も買う必要はない。手持ちの機材で十分だ。ただし、モデムだけは気をつけよう。ＢＢＳはキミが留守の間でも動かなければ話にならない。これには、ＢＢＳにかかってきた電話を自動的に受けてパソコンにつなげてくれる機能――自動着信機能をモデムが持っていなければならない。だからもし、これまでキミが音響カプラーでアクセスしていたなら、残念ながら自動着信機能を持つモデムを買わなければならないことになる。（キミだって電話がかかってくるたびに、ピーという音がするかどうか聞いて、音がしたら受話器をカプラーに差しこむなんてめんどうなことしたくないだろ）くどいようだがモデムを買う時は、それが自動着信のものであることを確認してから買おう。

次は問題のＢＢＳ用のソフトだ。市販のＢＢＳ用ソフトの数は以外と少ない。僕が知っているものでは、プロシューマー(☎03―205―2277）のＰＣ98用の「ＢＢＳ　ＨＯＳＴ」(６万円)と、同じく98用のものでマイクロシティ(☎03―376―0904)の「ＤＯＸ」(６万8000円）くらいだ。

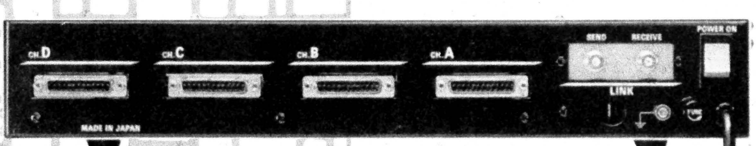
「エー、高いナー、それに僕のパソコンにあわないヨ」なげくなって。ＢＢＳ用ソフトは市販されているものより、無料で公開されているソフトの方が多いんだから。公開されているソフトの代表的なものは、雑誌にプログラムが掲載されているものだ。こういったソフトなら、リストを見ながら自分の気に入るように手直しすることもできる。雑誌に掲載されたものの他にも、個人が作ったＢＢＳソフトなんかを譲ってもらうのも手だ。こういったソフトを知るには、ＰＣ―ＶＡＮやアスキーネットなんかの多くの人が入っているパソコンネットに「××用のＢＢＳホスト用のソフトをさがしています。お持ちの方、あるいは掲載されている雑誌をご存じの方、教えてください」とメッセージを書きこむことだ。

ハードとソフトがそろえば準備ＯＫ、あとは電話回線と接続して終了だ。（ただしＢＢＳ用のソフトは、物によって使うモデムの種類を限定しているものがあるから注意しよう。もし、モデムの種類が違った場合は、一部を書き直さなければならないことがある）後はパソコンやモデムを持っている友達にマニュアルやＩＤを渡せば、めでたくＢＢＳ開局。これでキミは今日からＢＢＳの運営者、シスオペというわけだ。この簡単なシステムでも50人や100人くらいの会員で電子掲示板や電子メールを利用するには十分満足できる。

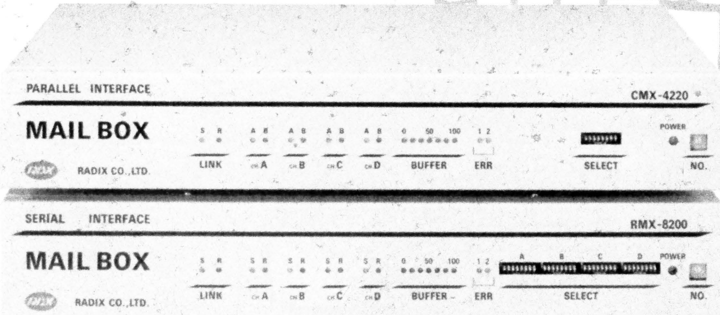
次は、このシンプルなＢＢＳじゃ満足できないというぜいたく者に複数回線をサポートするスーパーＢＢＳの作りかたを紹介しよう。最初は、なぜ複数回線をサポートすることが必要になってくるのか、複数回線をサポートするとなぜスーパーなのかの説明だ。

キミが、１回線で50人の会員を持つＢＢＳを運営していたとしよう。会員が、キミのＢＢＳにアクセスしようとして電話をかける。だいたいは、一発でかかるけど、たまに話中になっている。他の会員がアクセス中だからだ。会員が100人に増える。話し中の時間が増える。さらに会員が200人に増える。ほとんど話中で、何十回も電話をしなければつながらない。こうなると、せっかく会員が面白い情報をＢＢＳに書こうと思っていても、書きこむことができなくなってしまう。これを解消して電話をかかりやすくするには、パソコンにつながっている電話回線を複数に増やすしかない。

回線を複数にした時のメリットは、電話がかかりやすくなるだけじゃない。新しいサービスを行うことも可能だ。たとえばチャット。チャットというのは、そのＢＢＳに同時にアクセスしている会員同士が、文字でおしゃべりすること。これは、一度に一人しかアクセスできない１回線のものでは不可能なサービスだ。（１回線ではＢＢＳのソフトがこの機能を持っていても、せいぜい、がんばってもシスオペとチャットするくらいしかできないんだ）チャットは、いわばパソコン通信版アマチュア無線、「ＣＱ、ＣＱ」のかわりにオンラインでおしゃべりするってわけ。「この次は火曜日の夜９時に続きを話そう」ってな感じでチャット友達なんてのが生まれるくらいチャットはとても楽しい。アメリカ最大のパソコンネット「コンピュサーブ」でもチャットがたいへんな人気サービスで、このためだけにアクセスする人がいるくらいだ。こんな楽しいチャットができるのも複数回数サポートのＢＢＳならではだ。



▲RMX-8200の本体後面と▼RMX-8200とCMX-4220の本体前面。RS-232C仕様のRMX-8200とセントロニクス仕様のCMX-4220。問い合せは、ラデックス☎(03)866-0181へ



パソコンネットに負けない個人BBS

パソコンにモデムをつなげるには、ＲＳ-232Ｃという端子を使う。この端子はパソコンにはひとつしかないから、普通は１台のモデムしかつながらないわけだ。となると、複数の電話回線を１台のパソコンにつなげるのは、当然それなりの機材が必要になる。その一つが前のページに載っていた「ザ・メール・ボックス」だ。

この「ザ・メール・ボックス」は、正式には「ＲＭＸ—8200」と呼ばれ、ラデックス(☎03—866—0181）という会社が作っている。「ザ・メール・ボックス」には、4つのＲＳ—232Ｃ端子がついていて、その４つの端子間で自由に情報をやりとりできるんだ。だから、この１つにキミのパソコンをつないで、残りの３つにモデムをつなげば３回線サポートのスーパーＢＢＳ誕生となる。（ただし、ＢＢＳホスト用のソフトは、この「ザ・メール・ボックス」に対応した専用ソフトじゃなきゃならない）

「ザ・メール・ボックス」の仕組みを簡単に説明しておこう。

「ザ・メール・ボックス」は名前の通り、一種の電子郵便局だ。この装置では４つのＲＳ-232Ｃ端子を通じてやりとりする情報をすべて電子メールとして扱っている。１番のＲＳ-232Ｃ端子につながったパソコンやモデムから２番のＲＳ-232Ｃ端子につながったものに情報を送る場合、その情報は１番から2番へのメールとして送られる。「ザ・メール・ボックス」は、１番の装置からこのメールを受けとり、１番の装置からこのメールを受けとり、一時的に蓄える。しばらくして(といっても相手はコンピュータ関係の装置だから、この間わずかに数百分の1秒以下だけど）２番の端子につながった装置が「何か来てますか？」と聞きにくると「来てますよ」とこのメールを渡す。つまり、この「ザ・メール・ボックス」は、４つのＲＳ-232Ｃ端子間でメールの受け渡しをしてくれる小さな郵便局ってわけ。このメールとして情報を受け渡すという独特な方法を使っているから、さっき書いたように特別製のＢＢＳソフトが必要になってくるわけだ。

この「ザ・メール・ボックス」を使って、１回線のＢＢＳから、３回線のＢＢＳにするのに必要な資金を計算してみよう。「ザ・メール・ボックス」が265,000円、専用ソフトが20,000円、受信専用電話（ＢＢＳは受けるだけだから工事費の安い受信専用でかまわない）の回線工事代が40,800円×２で81,600円、それにモデム代約５万円×２の10万円で、合計466,000円ほどかかる。(ンー、やっぱり、ぜいたく者のＢＢＳかな。でもパソコンを３台買ってＢＢＳを３つ作るよりずっと安上がりだし、だいたい３つ作っても、そのパソコン間でチャットなんてできないものね）

今や日本でもＢＢＳ局は、数百あると言われているけど、その大部分が１回線のもので、複数回線をサポートするものは数えるほどしかない。たぶん、学生でこんなぜいたくをしている人はいないから、キミが複数回線のＢＢＳを開局したら、一躍ＢＢＳ界のビックスターだ。(開局したら、まず最初にコンプティークに知らせること、取材に行くから）

さらに、日本最大のＢＢＳを作りたいなんて、過激なぜいたく者にも、この「ザ・メール・ボックス」はおすすめだ。「ザ・メール・ボックス」同士は、何と16台まで接続できる。つまり、４×16＝64のＲＳ-232Ｃ端子間で情報交換ができるわけだ。このうち、１つをキミのパソコンにつなげたとして、計算上は、63までのＲＳ-232Ｃ端子がキミのパソコンにつながることになる。ということは、63回線サポートの史上最大のＢＢＳが作れることになる。（ま、実際には、パソコンの処理のスピードがこんなに早くないから、せいぜい３、４台が限度だろう。それ以上つなぐには、パソコンより強力なコンピュータが必要だ。実際、「テレスター」というパソコンネットは、ミニコンにこの「ザ・メール・ボックス」を何台もつないでいるんだ）

最後になったけど、ＢＢＳを運営するのはなかなかたいへんなことだ。会員からの要請に応えなくちゃならないし、システムに異常がないかのチェックなど、めんどうくさいことも多い。でも、ＢＢＳを開けばキミに楽しい仲間がたくさんできることは保証するよ。



NEW PRODUCTS

PICK UP 6 ITEMS



画面に字が出りゃ、ビデオに便利

ＭＳＸを中心に、テレビ画面に字を出すスーパーインポーズ機能を持っているパソコンは多いよね。あれは文字だけじゃなくて、グラフィックなんかも入れられるから、ビデオ大好き人間には欠かせないアイテムだ。でも、絵はいいからタイトルだけ入れることができて、もっと手軽で安いものが欲しいって思ってた人もいるんじゃないかな。そんな人には、日本ビクターが出した「ＣＧ－V60」が手ごろだ。

この「ＣＧ—V60」は、カタカナ、英数字、特殊記号など124種類の文字を、小、中、大、特大の４段階の大きさで画面に出すことができる。文字をあらかじめメモリーに入れておいて、下から上、あるいは上から下にスクロール表示させたり、一文字ずつタイプで打つように左から表示させることもできるから、自作ビデオの雰囲気をグッともりあげることができる。メモリーに入れた文字は内蔵電池でバックアップされていて電源を切っても消えない。だから、家で作ったタイトルを学校に持っていって編集するなんてこともできる。価格は39,800円。問い合せ／日本ビクター　☎(03) 580—2861



▶日本ビクター　CG-V60

フロッピー選ぶなら丈夫で長もち

ガーン、フッ、フロッピーが死んでいる——パソコンやってりゃ、一度二度はこんな経験をしたことあるだろう。こんな時ちゃんとバックアップを作っておけば大事には至らないんだけど「最悪のことが、最悪のタイミングで起こる」のが、コンピュータ界の常。バックアップを作ってない時や、そろそろバックアップしとくかという時にかぎって、フロッピーは勝手に死んでしまう。

フロッピーは、いずれ死んでしまうものだと覚悟しつつ、ちゃんとバックアップを欠かさず、さらに信頼性の高いフロッピーを選ぶのが、あるべきコンピュータ・ユーザーの姿だ。

というわけで、オススメのフロッピーが、今度小西六写真工業（コニカ）が出した「ＸＲシリーズ」だ。「ＸＲシリーズ」には、５インチフロッピーが５種、3.5インチが４種類ある。価格は10枚で定価13,000円～23,000円だ。死んだフロッピーを復元する修復サービスも７月にスタートしたぞ！　問い合せ／小西六写真工業☎(03)349—5251



▲小西六写真工業　ＸＲシリーズ

通におくるシャープのポケコン

1245、1246、1247、1250、1251、1255と聞いて何だかわかる？　わかったとしたら、キミもソートーな人だ。この新製品ニュースは、そんなソートーな人に送ろう。そう、シャープが1200シリーズのポケコンに新製品を出したんだ。名前は「ＰＣ—1248」価格は、きりがいい10,000円ジャスト。

「ＰＣ—1248」の特徴は、８キロバイトのＲＡＭと高速演算処理だ。とくに、演算スピードは従来機と比べて3.8倍と格段にアップした。ＢＡＳＩＣコマンドも72種類と充実してる。（ＢＡＳＩＣは1247とフルコンパチで、その他のものには上位コンパチとなっている）もちろん別売のサーマルプリンターやカセットインターフェイスに接続することができるぞ。液晶ディスプレイも16桁あって見やすい。

パソコンのかげに隠れて、ついつい見すごしてしまうポケコンだけど、ちょっと目をはなすとこんなに安くて進歩してるんだね。問い合せ／シャープ☎(07435)3-5521

▼シャープ　PC-1248



なんとパソコンが口をきく！

昔々、日本電気という会社がＰＣ6001というパソコンを作っておりまして、そのパソコン用に音声合成ユニットなるものが出てました――ナーンてことを知ってる人。おぬし、なかなかの通でんな。その後、日本のパソコン用の音声合成ユニットが出んナーと思ってたら、やっと出てきました。それが、このログ製の「ボイス・ボックス」だ。

「ボイス・ボックス」は、ＡＤＰＣＭ方式の音成合成ユニットで、セントロニクスの規格のプリンター端子に接続して使う。価格は9,800円。最初はＰＣ-8800シリーズ用のものから発売だ。

ＡＤＰＣＭというのは、ＣＤのように、音をデジタルデータとして記録、再生させる方式だからどんな音でも出すことが可能だ。このへんはＰＣ-6001用のものと比べ格段の進歩といえる。(ただし「ボイス・ボックス」は再生用で録音機能はない。ぼくたちが使えるのは別売の「音声ライブラリ」(3,000円)に入っている音声データだ)

今ならこのライブラリが、発売記念でオマケに付いている。問い合せ/ログ ☎(03)837-2595



▶ログ
ボイス・ボックス

イラストを読みとるワープロ

次々と新機能を持った製品が出てくるパーソナルワープロ。日立製作所の新製品「マイン35」は、なんとイラストを読み取って文書中の自由な位置に印刷できる「イラストリーダ機能」なるものを持っている。

この機能を使うと、最大64平方センチに書かれたイラストや地図をデータとして読みこんで、縮小拡大したり、一部を書き直して文書中にハメこむことができる。

他に住所録を作成、登録しておけば自動的にレイアウトして、はがきの宛名を印刷してくれる「宛名印刷機能」、明朝体、ゴシック体の文字を行単位で打ちわけられる「ゴシック文字機能」などを持っている。これで79,800円。下手なワープロソフトを買うより安あがりだ。オプションで3.5インチフロッピーユニット(50,000円)やＲＡＭカートリッジ(15,000円)などもある。同時に「イラストリーダ機能」がオプションの「マイン33」(64,800円)も発売された。問い合せ／日立製作所 ☎(03)258—1111


▲日立製作所
マイン35

ワイヤレスでゲームがグングン上達

こんなのがあればいいなー、なんて思ってたらホントに発売になった。セタの「ワイヤレスコマンダー」がそれだ。

今までのコントローラーだとコードがジャマになることがけっこう多かったけど、これで問題解消！ 信号を光で送るから、リモコン感覚でゲームを楽しむことができるネ。送受信距離は３メートル以内。単４電池４本が必要で、寿命は約８時間(アルカリ電池、連続使用の場合)。

他に、１台で２人いっしょにゲームができる1プレイ―2プレイ切換機能、１秒間に約16発の連射機能、ボタンアクションと連動したモニタープラン付きなどがある。

ソフトによっては対応していないものもあるので、ちょっと注意が必要だね。価格は5,800円。問い合せ／セタ ☎(03)723—6681

▼セタ　ワイヤレスコマンダー



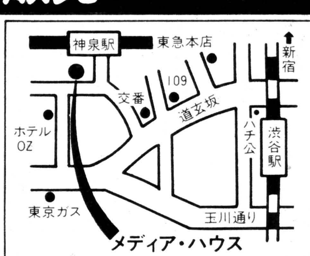
中古PC-8801シリーズ買取・販売



高価買入

★ビデオソフト、CD、LD、VHD★

★ゲームソフト＜88用、アップル★ ／ 98用、ファミコン★



Media House メディア ハウス ☎03(770)4588

〒150 渋谷区円山町25-6 H・Iシティハウス101
営業時間 12:00～19:00

ROBOT GENTLEMAN LIST Vol.2 Apt 4 Written by 富沢雅彦

ロボット紳士録

前号のグレート・マジンガーをひきつぐ形で、今月はマジンガー3部作の完結編、グレンダイザーの登場。これで3部作の相関が見えたね。

Distinctive Feature 特長

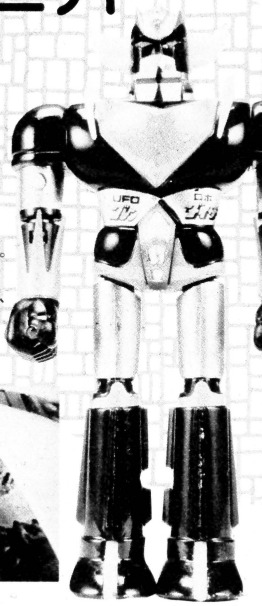
グレンダイザーの世界

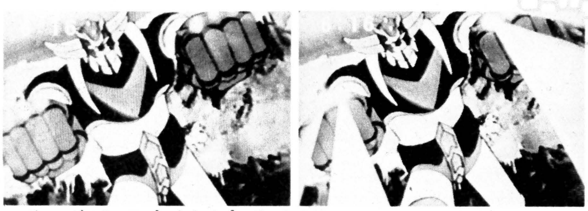
名前 (Name)	グレンダイザー
身長 (Height)	30m
体重 (Weight)	280 t
設計者 (Designer)	フリード星人
操縦者 (Operater)	デューク・フリード
番組放映 (TV Program on air)	日曜夜7時
ＴＶ局 (Broadcasting ST)	フジテレビ

「マジンガーＺ」のラストでＵＦＯの研究のためＮＡＳＡへ飛びたった兜甲児が、自作の円盤・ＴＦＯに乗って日本に帰ってくるところから、「グレンダイザー」の物語は始まっている。日本へ着いた甲児は宇宙科学研究所へ身を寄せるのだが、そこで出会ったのは白樺牧場で働く謎の青年・宇門大介だった。――彼の正体は実は、ベガ星連合軍によって滅ぼされたフリード星から、ただ一人脱出した王子＝デューク・フリードだったのだ。戦いを嫌う彼は一人の地球人、研究所々長・宇門源蔵の息子として、平和な地球で暮らそうとしていたのである。だが、全宇宙を征服せんとするベガ星連合軍の魔手は地球にまでのびてきた。大介はデューク・フリードに変身し、二度と乗るまいと誓ったグレンダイザーを発進させる。第二の故郷、緑の地球を守るために――。

というのが「グレンダイザー」のメインストーリーなのだが、この設定にはすでにいくつかの問題点が含まれていると言わざるを得ない。まず第一は、主人公を、戦いを忌避する慎重な性格のキャラクターにしたこと。そもそもロボットアニメというのは、ある程度の好戦性がないと始まらないのであり、なかでもとりわけ「マジンガーＺ」においては、兜甲児の無鉄砲な性格が、作品全体をスカッとした明るい雰囲気で包んでいたのである。そして問題点の第二は、まさにその甲児がデュークの忠告を無視して突っこんでいっては敵の捕虜にされる、といったパターンを繰り返す、粗雑な性格の持ち主になってしまったことにある。また、主役ロボの魅力という点から見ても、スペイザー（円盤）と合体して空を飛ぶグレンダイザーの姿は、なんかカメさんみたいで、Ｚのジェット・スクランダー、グレートのスクランブル・ダッシュのような、大空を切り裂いて飛ぶ鋭角的イメージのカッコ良さは感じられなかった。さらに武器の面から見ても、グレンダイザーのそれはほとんどグレートマジンガーのそれをほとんど踏襲しているにもかかわらず、スペース・サンダーとサンダー・ブレーク、ダブル・ハーケンとマジンガー・ブレード、等々、むしろトーンダウンしているという印象が強いのである。

この作品がファンの心に焼きついてはなれないとすれば、それはナイーダ、ルビーナ、キリカらのビューティキャラ・ロマンの世界を完成させたことによるだろう。



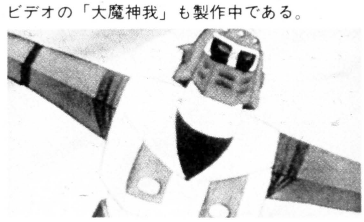


▲グレンダイザーのプロトタイプ、ガッタイガー

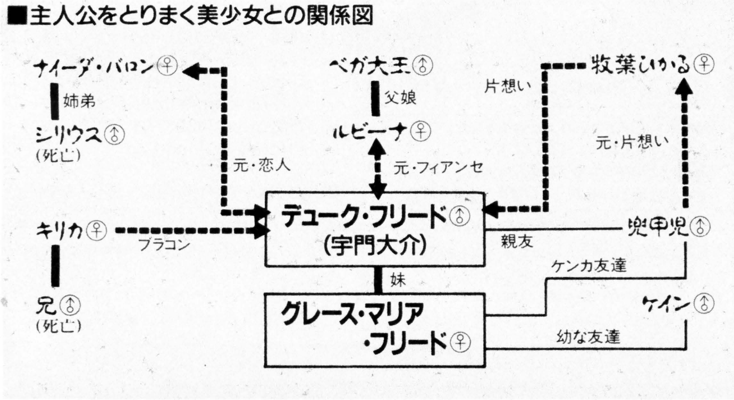
Situation 系譜

マジンガー・シリーズの第三作として作られたこの「グレンダイザー」には、ベースとなった劇場用映画がある。昭和50年の東映まんがまつりで公開された『宇宙円盤大戦争』がそれで、主役ロボの名前がガッタイガー、デュークの声が富山敬でなく、ささきいさおではあったものの、基本的な設定はそのまま「グレンダイザー」に継承されている。

だが、あえて兜甲児をを登場させて、マジンガー・シリーズとしたことが的を射ていたかについては疑問が残る。「宇宙円盤大戦争」はそれだけで十分、完成度の高い作品だったのだ。その後、マジンガーの名を冠した作品には東京ムービーの「ゴッドマジンガー」があり、現在、ビデオの「大魔神我」も製作中である。



■主人公をとりまく美少女との関係図



Rivals Analize 敵キャラ解析

「グレンダイザー」の敵、ベガ星連合軍側のキャラは当初、あまり魅力的なものではなかった。フランケンシュタインもどきの声が鳩時計のごとく、ぱっくり割れてレディ・ガンダルが飛び出すガンダル司令などはその典型で、とても好きになれるようなものではなかったのだ。やはり、「グレンダイザー」といえば美少女、なのである。とりわけ「グレン」の３大美少女（マリアも入れると４大）といわれるナイーダ、キリカ、ルビーナの登場した三本はそのままシリーズの人気作品ベスト３になるほどの傑作である。彼女らが悪の手先として操られ、悲劇的な最期をとげるラストには、一沫の涙を禁じえないものがあるのだった。



▲ＴＶアニメ史上最高のウツクシサ(!?)

12月号は、現在制作進行中の期待ゲーム『火の鳥』『時空(とき)の旅人』の徹底密着取材をはじめ、年末人気アニメゲームの総力特集で勝負だぞ!! 11月8日(土)発売。

毎月第2・4金曜日発売のファミコン専門兄弟誌
ファミリーコンピュータゲームマガジン 勝(マルカツ)ファミコン
10月9、24日発売もヨロシク!!

バックナンバー入手方法

コンプティークのバックナンバーをご希望の方は、「コンプティーク第○号希望」と明記のうえ、角川書店宛てに①郵便振替〈東京3−195208〉または②現金書留にてお送りください。料金は、第1号・630円(送料250円込)、第2、3号各・580円(送料200円込)、第4〜12号各・630円(送料250円込)、'86年1・3・4月号・各630円(送料250円込)、2・5月号・各640円(送料250円込)、6・7月号・各680円(送料250円込)、8・9・10月号・各505円(送料75円込)です。2冊以上申込みの時は送料を販売部までお問合せ下さい。

編集部が引っ越し

ました。日々手ぜまになり、あまりの窮屈さに耐えかねた編集部は、またまた大移動を決行いたしました。新しい住所は下記のとおりです。今後ともヨロシク!!

■〒160 東京都新宿区四谷1−8−14 四谷一丁目ビル6F
コンプティーク編集部

ライター募集

ファミコン、パソコンのゲーム必勝法や、ゲームのレビューの書けるライターを募集します。条件は①高校生以上(大学生が最適)②東京都内、近県在住の方③ファミコン、パソコンを持っている方④経験者優遇●編集部にTELのこと。

編集後記

このあいだの9月18日で、34歳になったんだゼイ! さんじゅうよんさいっ、ていえばもー、お酒もたばこもへいっちゃら、恋だってできちゃうんだもん、…と、こーゆう勘違いを、あと20年はつづけたいもんだゼ、イエーイ、ほっとけツノダ!! (辰)

え〜、この場をかりて続者の皆さんに質問をしてみたいと思います。皆さん、この編集後記を楽しく読んでいますか? 読んでいる人、応募ハガキのどこでもいいから、「ハイ!」と書いてください。(隆)

はじめに言っておくが、私は決してハゲではない。ただ、秋になって頭髪が脱け変わっている途中なのだ。だからもうすぐまたフサフサと生えてくる、はずだ……。わかったか! 渕書店の英孝!!(貢)

夏休みにアメリカへ行った。2度目だけどやはり印象に残ったのは、むこうの女の子が綺麗だってこと。マドンナみたいな娘がうろうろしているんだもん。おかげで目が吉田さんのようになった。(潔)

少女隊に会いたくて、表紙の撮影に立ち会った。だが、しかし、ボクはなぜかズボンをぬがされ、編集長の上着を腰にまいていた。スタイリストと高橋陽子さん、ボクはあなたのことをうらんでますヨ。(英)

わたしが袋とじの担当になると、なぜか、ろくなH(エッチ)コミックが集まらない。が、(英)氏が担当すると、ウジャウジャと集まるのである。「ガッツの差です」と彼はいいはなつ、そんな秋ではある。(敏)



おたより待ってま〜す

本誌に対するご意見・ご感想をはがきか封書でドシドシ送ってくれ!! キミの友だちの悪口とか学校ではやっていることなんかも遠慮しないで送ってくれるとうれしいな。ヨロシク!!

●あて先/〒160 東京都新宿区四谷1−8−14 四谷一丁目ビル6F コンプティーク編集部

コンプティーク
11月号
昭和61年11月1日
定価430円
編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2−13−3
電話 (編集部)03−359−8351 (販売部)03−238−8523(広告部)03−238−8425
印刷所 凸版印刷株式会社

©Kadokawashoten 1986

雑誌コード 13977−11
Printed in Japan

●本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。

Chief editor 佐藤辰男 *Senior editor* 吉田隆 *Editors* 角田貢士朗 高野潔 片岡英典 久木敏行 渡辺知子 *Contributing editors* 須賀弘 穂原俊二 荒川あつ子 市島正明 菊野均 中濱潤子 *Writers* 安田均とグループSNE 庵跡功 砂土稔 山崎拓 オーガスト 山下章 黒田幸弘 湯治泉 渡部功一 矢崎治信 松本剛 中嶋昭歩 丸山秀樹 大場福満 平井敬子 (有)ホチ 滝沢昇一 越谷勝治 尾木博 辻猛 牧学 永橋隆 管原敬 大竹雅法 *Designers* D/HITS(高木和雄) 沢田昭彦 佐藤敏行 梶井尚基 渡辺省三 12to12 斉藤和代 赤塚弘隆 佐藤安弘 日向淑郎 佐野知子 *Photographer* 林久平 福家久仁子 相澤利彰 倉部和彦

イラスト/中野豪

DRAGON GYM

ドラゴンジム



秋ってなんだかオセンチになっちゃう……なんてタメ息ついてる場合ではない。春夏秋冬、アイドルは一年中フル回転、そんな中でもとびっきりカッとんでる藤井一子ちゃんの登場だよ！

■のーてんきインタビュー

藤井一子

おカネがないんじゃない！ ポリシーですッ



撮影／堀内秀昭

▲一子の好きな男のコは柳沢慎吾、吉川晃司、志村けん。男はカオじゃないよ、とゆーコトで、短気で怒りっぽい男の人が好きなんだって。過激だな♡。

「夏、体験物語」のポスターを覚えてるかな？水着姿の女のコたちが人間ピラミッドをやってんだけど、そのまンなかにいたのが藤井一子ちゃん。9月25日にはアルバム「体験」も発売！ノリにノッてる一子ちゃんだ。

――ドラマの役の由樹ってけっこうススンでる女のコだけど、一子ちゃんもそうなの？

「とんでもないっ！　あれはあくまでもドラマです。私はもっとフツーです」

――フツーってどのくらい？

「えーと……、耳年増（みみどしま）だけど……」(笑)

――あのドラマって同世代のコがいっぱい出てるから、収録も楽しいでしょ？

「学校行ってるみたい」

――でも、あの人数集まればピーチクパーチクうるさいんだろーなー。

「よく怒られます。私がいちばんうるさいみたいなんですよね」

――お休みなんてあるの？

「あんまり」

――かわいそーだなァ。まだ若いのに。お休みがあったら何したい？

「お買いモノ。原宿とかにお洋服買いに行きたい」

――どーゆー服が好き？

「ヘンなの」

――へっ？

「人がしてないヘンなカッコするのが好きなんです。みんな同じってツマンナイ」

――過激だね？

「色も黒とか白みたいなハッキリしたのが好き。パステルカラーみたいなハンパな色はイヤ」

――じゃ、古着とか好き？

「大好き。でも、この前やぶれたスカートはいてたら(佐藤)恵美ちゃんに『一子ちゃん、おカネないの？』って言われちゃったんです。スゴク気に入ってたのに……」

――それは失礼だ。ミニスカートも多いの？

「長いのと半分ずつ。でもアミハマに『一子ってお尻おっきい』って言われたから、ちょっとひかえようかなーって思って」

――そんなコトないよ。それにしても、みんなずいぶんなコト言うんだね？

「そーなんです。自分でもお尻は気にしてたのに」

――傷ついた？

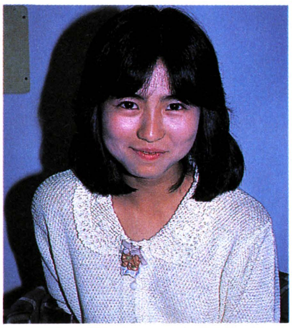
「でもそのぶん言い返してるからオアイコッ！」

アイドルでござる！

いやぁアイドルも忙しそうだなぁ。僕も夏のあいだ中忙しくて、今じゃすっかり疲れてしまいました。あんまり働きすぎはよくないと思うな、やっぱり。(巨人・鹿取)

誰にもナイショ♡奈美のヒミツ教えまーす♡

新曲「負けないで片思い」が初登場18位、クレアラシルのＣＭが大好評といいことずくめの奈美お嬢さま。他人から見ると完ペキなまでのアイドル人生を歩んでいるが、本人はやっぱり人知れず悩んでいた!! 一体それは何だ？「私ってからだにくらべて腕がやけに太いと思うんです」(奈美)……ぬぁんだぬあんだそんなことか。太い腕も色気があるよ、明菜を見なさい、大歌手の証明かもしれないんだよ。もひとつおまけ。奈美ちゃんのママはあの新自由クラブの代議士さんの秘書をしていましたと。



▲ほらほら私って腕が太いの。やっだなー

島田奈美

末っ子靖子・タオル1枚キュートな姿

今年の靖子のテーマは“ジャパネスク”だって。シングルは「なんて素敵にジャパネスク」(同名のドラマもオンエアされる)、アルバムは「あさき夢みし」。日本の女のコの素朴(そぼく)な部分を見直して表現したいということなのだ。うーむ、なかなかいいぞ！最近のギャルはつつしみがなくていけねえもんな。てなわけで先日靖子ちゃんのコンサートに行ってきた。かわいくてとっても良かったけど、着物も着てほしかったと思いました。

富田靖子



▲“リボンの騎士”みたい♡知ってる？

ほとんどストーンズ!! 都内3カ所駆けつけコンサート

最近はさ、なんかこうムチャクチャパワフルなことやってくれそーなヤツって少ねえよな。でもよ、洋子は違うぜ。なんたって１日で都内３カ所のライヴハウスをまわってコンサートやっちまったっていう、今どきめずらしく体力的で破壊的でムチャクチャなノリをもってるんだぜ。おいら、尾崎豊の生き方愛してるけど、洋子のことはもっと愛しちまったぜ、ベエビィ!!

▶洋子、最高だぜ！ノッてるぜ!! イエーイ!!!

小幡洋子



熊本で使命感に燃えたスーパーアイドル

某月某日、森恵ちゃんのデビューパーティーが六本木の某店で行なわれたが、なにしろ豪華のひと言だった。ビンゴゲームの景品がビデオデッキ５台！ＶＨＤ５台!! その他豪華なものがゴロゴロ。料理も口じゃ言えない豪華なフランス料理。びっくりしたなあ、もう(古！)。恵ちゃんは「歌手にならなきゃいけないという使命感に燃えてなりました」と泣いていた。何も当たらなかった筆者もついもらい泣きしたぞ、しくしく……。



▶「夢みるダンスアウェイ」でＧＯ！ね

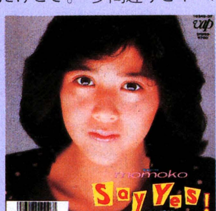
森恵

NEW こんだけ！ DISK

秋だ、音楽だ!! レコード屋で迷わないようこのコーナーを参考に。たった3枚ポッキリ100％親切レビューの始まりでーす!!

Say Yes!／菊池桃子

“Ｖのサインを挙げて”“世界中がキミを待ってる”“悩みを話して、ひとりで泣かないで”……おいおい、困ったな(笑)。桃子ちゃんは森田健作さんじゃないっての。まぁ歌い方にリキが入ってなくて、普段の桃子声だから助かったけどさ。一歩間違うとヤバかったぞ。



◀井浦秀和クンは男のくせに桃子ちゃんの歌い方をマネしていると思う

忍ぶれど、淳美のお色気♡／倉沢淳美



◀サビの♪うーるるー♪がなかなか泣かせる。でも笑える…

時の流れなんて早いモノよ。パジャマでおゆーぎしてた淳美ちゃんだって、いきなりイロッペーじゃねーか!! でもマシュマロホッペは健在だ。なんだか真屋順子の顔に似てきたよーな気がするが、きっと思いすごしだ。ケッコーＨな歌だよ、コレ。

「Twin Beat」／クラッシュギャルズ

飛鳥が芸能活動はやめたいって言ってるらしい。でも千種は続けたいらしい。んでモメてて、ひょっとするとラストアルバムになるかもしれないらしい。でもここまでやってこれたからもういいじゃない、と思うけど、ファンはそーはいかないらしい。難しいね。



◀英語の歌があるけど、発音がカタカナなんだな。文句はナイよ

DRAGON GYM

幸が百恵の再来であるという、これだけの証拠

巷(ちまた)でささやかれる第2の山口百恵候補は誰だと思う？　それはね、杉浦幸ちゃんなのだよ、なんとなんと。どーゆう理由でかというと、さる評論家の方いわく「2人とも何も考えてないような死んだ目ができる」からなんだって。女優をやるにしても歌手をやるにしても、これは絶対必要なことなんだって。すごいねー。そーいや最新アルバム「TEN AT NITE」は妙に迫力がある……ような気分。

杉浦幸



▲セカンドアルバムはすっげー迫力。聞けよ

音にまみれて3年目、全国ツアーでパワーアップ!!



香港で撮った香港公開映画「ハウアーユー・マイフレンド」が、ビデオになって日本へ逆輸入され、少女隊フリークスは大喜び！　現地の少女隊の人気もすさまじく、日本の歌謡界の10倍ぐらいあっちのほうがミーハーしてるのだ。困困困困困。ところで少女隊は10月4日の名古屋を皮切りに“オリーブツアー”と題した全国ライヴのまっ最中。東京は11月2日、中野サンプラザだよ。

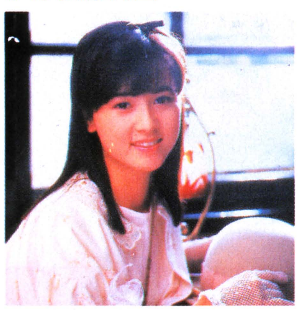
▼新曲は「バランスシート」。10月1日発売 だよ

少女隊

秋が一番似合う女の子・その子の哀愁11曲

おニャン子時代からの男のコファンはもちろんいっぱいだけど、最近その子ちゃんのファンには女のコもぞくぞくふえつつあるという。顔のかわいさ、歌の良さ、それに“オシャレで秋のフンイキに似合うとこがいい”というのがその理由。そういえば女のコってなぜかみんな秋が好きだもんね。10月1日、秋まっさかりに発売されるアルバム「MODE DE その子」も秋っぽさたっぷりのお楽しみ。

河合その子



▲“サエラ”“ラビリンス”‥‥難解な単語ね

みょーな衣裳でナンですけれど……

すっかりおニャン子の中の色モノとして、異色の人気を獲得しつつあるニャンギラス。今回はなんでこんな衣裳で登場かと聞かれても、別に意味はないので困るのよね。でもこの人たちってこーゆうへんてこな衣裳がとってもよく似合ってしまうと思わない？　そういった部分が色モノとしての素質をヒシヒシと感じさせてくれるわけ。歌もヘタで面白いから好きだよ♡



◀自分でゆーのもナンですが……じゃ言うなっ、なんてことはおじさんは言わないよーだ。

ニャンギラス

三味線師と恋したい!?
演歌新人類時代到来だっ

ゆかりちゃんのデビュー曲「三味線師ロンリー・ブルー」は、ちょっとカッコイイ。三味線師に恋をするという突飛さもステキだが、フレーズひとつひとつに味があるのだ。♪今も聞こえてくるの　粋なあのバチさばき　からだとろかすような三味線の音…♪とか♪たかが三味線弾きと　親に叱られたけど♪とか♪あなた芸ひとすじに　私恋ひとすじに♪とか。芸能界をビビらせる、新しい三味線演歌ふうソウルの登場だぜ、ベイビー。



▲まだ15歳。きょえーっ!!（おどろきの声）

原田ゆかり

近ごろの若いアイドル

第4回

梶本学

“おさわがせ”を脱いだ中山美穂

今年のアイドル・シーンは、おニャン子以外の新人が総体的に地味な動きしか見せていないわけでありますが、昨年の新人、いわゆる'85年デビュー組の今年に入ってからの活躍ぶりには目を見張ってしまう。

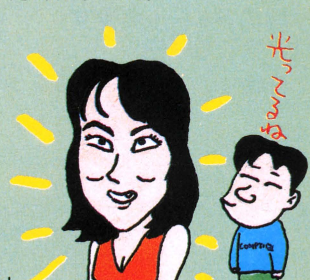
「はね駒(こんま)」で、すっかりお茶の間のアイドルになってしまった斉藤由貴。「スケバン刑事II」で知名度を高め、CFも好評なフォトジェニックNo.1の南野陽子。山本リンダをホーフツさせるハデなアクションでおなじみの本田美奈子。そして、中山美穂。

彼女のことを語るときに、やはり「毎度おさわがせします」を持ち出してしまうのは、ちょっと過去にこだわりすぎじゃないかという気もするけれど、それぐらいあの番組の中の“森のどか”にはインパクトがあったのだ。自分のことを説明するのがヘタで、世の中そのものにどうなじんでいけばいいのかわからず、暴力をふるったりストリップのマネごとをしたり、ついツッパってしまう“のどか”。

たしかに魅力的なキャラクターではあった。が、しかし、デビュー曲「C」は、そういうイメージをあいまいになぞっただけだった。中山美穂はとても歌いにくそうだった。それは、ある特定のカタにハメられるのをイヤがっているようにさえ見えた。

今年の彼女は、過去のイメージを完璧にフッ切った。「私は、私よ」ってなもんである。まず、ややモゴモゴしてた声がスコーンと出るようになった。特に高音部のハズミかたや伸ばしかたには、すっごくカワイイものを感じる。自信がついて余裕が出てきたのか、歌うことが楽しくてしようがないといった雰囲気を漂わせ始めている。

きっと、まどかと美穂は根っこの部分ではつながっているにちがいない。でも、美穂が輝くのは、まどかのイメージをなぞるのではないことを、本人自から証明してくれた。内なるまどかをたたえつつ、本格的なポップスシンガーへの道をひた走る女の子でした。



イラスト／中野豪

ANIME・DE・GONSU

アニメでごんす!

もう秋か。秋とくれば、虫の鳴き声だ。リンリンリンリンリンリーンと鈴虫の声を聴きながら、ちょっとレンタル屋にでも行ってくっか、のアニメでごんす!

MOVIE

火の鳥 鳳凰編 SF超大作、乞御期待!!

●『火の鳥〈鳳凰編〉』60分(予定)
原作/手塚治虫
監督/りんたろう
脚本/高屋敷英夫、金春智子

●86年12月東宝洋画系公開



▲ラスト、茜丸に話しかける火の鳥

眉村卓原作の『時空の旅人』(監督・真崎守)がお正月の角川アニメ映画として劇場公開されるのは、以前紹介した通り。それと同時上映されるのが、手塚治虫原作の『火の鳥〈鳳凰編〉』だ。「火の鳥」といえば、壮大なテーマを描き続ける巨匠のライフ・ワークとして、あまりにも有名な作品。昭和29年を皮きりに、あちこちにとその連載の場を変え、断続しながらも、現在、〈太陽編〉が「野性時代」(角川書店)に連載中だ。(単行本化は、映画封切と同じく12月の予定)

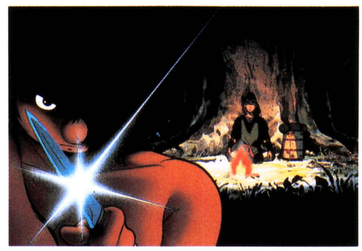
「火の鳥」のアニメ化は、今度で3度目。実写とアニメが合成された「火の鳥〈黎明編〉」(市川崑監督)と〈未来編〉を下じきにしてきた手塚自身によるオリジナルのアニメ「火の鳥2772」があった。

さて今回の〈鳳凰編〉は、ほぼ原作に忠実なシナリオとなっていて、"映像の魔術師"といわれるりんたろう監督がどれだけ見せてくれるかが、楽しみだ。りんたろう自身、虫プロ(手塚主宰のアニメスタジオ)出身で、「師匠に御恩返しするつもりで、なんとしてもアニメ化したかった作品」「手塚さんの名作なので、変に換骨奪胎せずに、きちっと手塚治虫さんのライフワークとしてのエッセンスを表現し、美しい映像と雄大さを心がけて製作しようと思っています」と、意気ごみを見せている。



▲てんとう虫を助ける我王

手塚治虫自身も「〈鳳凰編〉は、いつかアニメにしたいと夢を持っていました。今回、プロデューサー角川春樹さん、虫プロの古い仲間であるりんたろう監督という、理想的な形でつくられることは、すこぶるうれしくて、感無量です」とメッセージしている。

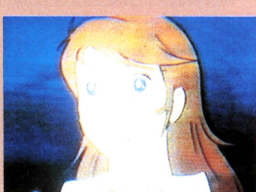


▲茜丸の腕を傷つける我王

〈鳳凰編〉は、奈良時代の大仏建立された頃が舞台で、片眼片腕の醜い乱暴者・我王と、その我王に片腕を使いものにならなくする大和の彫物師・茜丸が主人公。2人の成長と人間的葛藤が、全編通じてのドラマとしてつらぬかれ、ラストに"火の鳥"の審判が下されることになっている。

「火の鳥」シリーズでも、人気の高い〈鳳凰編〉、とにかく期待して完成を待っていたい。

●第4回● 2次元界のキラキラ♡ギャルズ　文・富沢雅彦

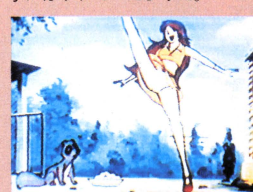


勇者ライディーン
桜野マリ(高坂真琴)

学園のアイドル美少女はいつでも純白♡

今回登場していただいたのは「勇者ライディーン」のヒロイン、桜野マリちゃんです。「ライディーン」の主人公・ひびき光は、一万二千年の時を隔ててム一帝国の血を引き、ただ一人ライディーンにフェードインできる身でありながらも、普段は普通の中学生としてサッカー部のキャプテンなどをやっているのね。そして三枚目の荒磯ダン率いるレッド団らと一緒にマネージャーのマリちゃんと絡んでいる、と。どういう風に絡んでいるかというと、それは写真を見ての通り、めったやたらにパンツを見ちゃうという塩梅でありまして。とにかくもう「ライディーン」の初期の頃といえば毎回のように、見えていたわけなのね——やれ崖を登るのロープをつたるのと言っては。しまいには光に果たし状を持って来たドローメがそのついでにマリのスカートをめくっていく、なんて一訳のわからないシーンまで出たくらいで。

が、しかし、この「ライディーン」初期におけるパンチラのインフレーションを全て肯定できるか否かについては論議の分れるところである。一つには、あまりにも簡単に見せてしまうということはハッキリ言って、アタマ弱いんじゃないの!?という疑問を呼び起こしてしまうものである。右の上の場面は、マリの足許にサッカーボールが転がってきて光たちに蹴り返してくれと頼まれた時のものなのだが、後になって怒るよりはキックする前に気づけっつーの、と思ってしまうのだ。K・ヴォネガットの「チャンピオンたちの朝食」という小説に"少女たちは秘術をつくして自分のパンツを見せまいとし、少年たちは秘術をつくして彼女たちのパンツを見ようとするのだった"という一節があるのだが、やっぱ"秘術をつくして"見たいものはあんまり安売りしてはいけないよ、と言いたくなるのである。あと当然、こーいうタイプのヒロインは女性視聴者には嫌われるのである。もう一人のヒロイン・知性派の明日香麗の方が女の子にはウケていたようだ。



▲光「ナイス・キック!」
荒磯「ナイス・ホワイト!」



▲マリ「こら荒磯、見るな〜!」
荒磯「だって落ちるのやだも一ん〻」

OAV エルフ・17(セブンティーン)

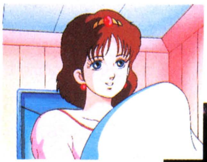
◆30分　東映　8800円(予定)原作／山本貴嗣　演出・絵コンテ／坂田純一　脚本／富田祐弘　作監／的場敦



ネコ目の美少女ルウ、銀河帝国第108皇子マスカット・タイラー、悪夢のワンマンアーミーK・Kの3人がくりひろげる銀河珍道中。美少女あり、メカあり、ギャグありのSFパロディ版「水戸黄門」ともいえる原作を、平均年齢25歳の若いスタッフがアニメ化する。来年1月の発売にむけてただいま制作中だけど、「かるーいノリでパワフルなもの」をスタッフは目ざしているそうだ。

OAV バビ・ストックII

◆45分　にっかつビデオ　9800円　脚本／寺田憲史　監督／矢部秋則　作監／高橋英吉　美監／新井寅夫





カナメプロからスタジオ・ユニコーンに制作会社を変えてのシリーズ第2弾の登場。前作のよさは、小気味よいアクションシーンにつきるけど、今回もアップテンポなアクションシーンを楽しめる。バビとムーマの恋愛やムーマの出生の秘密など、ストーリーにも幅がでてきたみたい。舞台になるのが植物惑星ということもあってか、映像（美術）のふんいきは前作より"静"的だ。

OAV アーバン・スクウェア

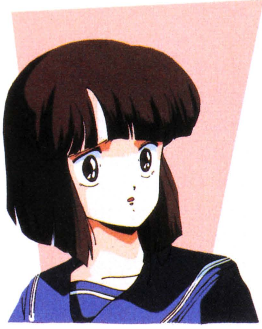
◆55分　エモーション　9800円　原案・監督／西森明良　脚本／伊藤和典　キャラ・デザイン／高田明美



このアニメ、エモーションレーベル3周年記念作品というだけあって、作画、内容とも劇場レベルだ。「クリィミーマミ」の黄金コンビ、伊藤和典＆高田明美や「イクサー1」の西森明良など豪華なスタッフ陣による、ハードボイルドタッチで、しかもコミカルな映像を楽しめる。とくに、ラストの大銃撃戦の迫力はかなりのものだ。

OAV 強殖装甲ガイバー

◆45分　エモーション　9800円　監督・演出　わたなべひろし　原作／高屋良樹(「少年キャプテン」)

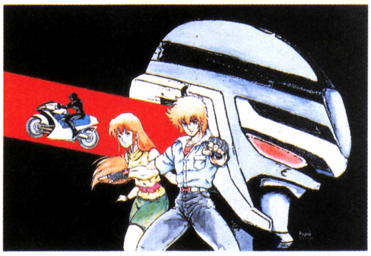


主人公がスーパーヒーローに変身して悪をたたきつぶしていく。そんな昔ながらの変身ヒーローもの路線にたちもどったアニメ。偶然生体兵器ユニットのひとつに接触した少年が、悪の秘密結社と戦うはめになるというのが話の大筋だけど、第2のガイバーが女性だったという原作にはない脚色もしてある。ガイバーやゾアノイドの描写はSFX感覚いっぱいだ。

OAV ヒカルオン

◆30分　C. MOON　87年1月発売予定　監督・脚本・絵コンテ・キャラクターデザイン／越智一裕

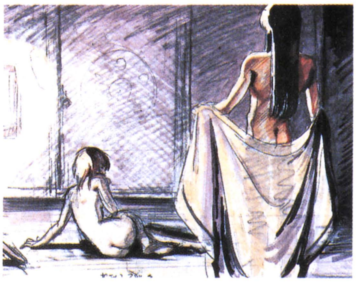
「コール・ミー・トゥナイト」「傷追い人」に続くC. MOONレーベル第3弾がこの「ヒカルオン」。C. MOONはエモーションと同じくネットワークのなかのレーベルなんだけど、この2つの違いは、「しいていえばC.MOONの方はちょっとHな場面もあったりします」（担当者）というくらいなものらしい。「ガイバー」と同じくこれも変身ヒーローもので、同時に学園ものでもある。ヒロインの活躍ぶりも見ものだ。



OAV 魔龍戦紀

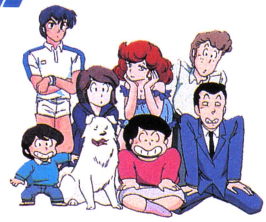
◆30分　C.MOON　9500円（予定）87年2月21日発売予定　脚本／わたなべぢゅんいち　原案／大上浩明

C.MOONレーベル第4弾（それにしてもすごいペースだな〜）も制作を開始した。こっちの方は、夢枕獏(ゆめまくらばく)を思わせるような妖気あふれる作品になりそうだ。強大な呪術を持っていたために恐れられ殺された道祖。鬼道衆と名乗るその子孫たちは、四聖獣（青龍、白虎、朱雀、玄武）をよびだして、道祖を復活させようとする。謎ときを楽しみながら、チミモウリョウたちのうごめく世界が目の前にひろがるような構成になっている。



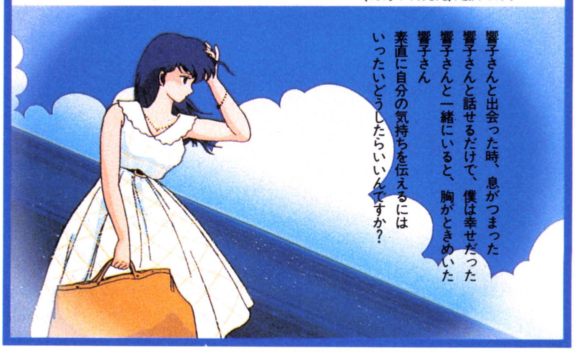
Newtype
THE MOVING PICTURES MAGAZINE

攻略日記――❹



響子さん、響子さん、響子さん…僕らの憧れ、僕らのマドンナ。今月のNTは光輝く愛の星☆響子さんがいっぱいの「めぞん一刻」大特集。期待の連載陣も元気、元気！SFXTVも「スケ番刑事III 少女忍法帖伝奇」で復活さ！

月刊NEWTYPE11月号
(10月9日発売)定価400円



IROIRO・ZAMAZU

いろいろざます！

もう秋なんですねぇ。あれこれ、いろいろ、もの想う秋です。やっぱり、西村知美ちゃんのビデオ見て、「リカの想い出」でも読むしかないんじゃない？

VIDEO

FUSHIGI ドリーミング知美!!



▲街頭では大好きなミントアイスクリームをペロリ



▲コアラ保護区にはカモノハシもいました

おーまたせの西村知美ちゃんのイメージ、ビデオが出るよ。(ビデオ10月26日発売、レーザー11月1日発売・価格ともに7000円・東芝ＥＭＩ）知美ちゃん初めてのこのビデオは、オーストラリアでロケしてきたんだ。タイトルが『ＦＵＳＩＧＩ・ドリーミング　in　ＡＵＳＴＲＡＬＩＡ』となっているように、オーストラリアの自然の中で夢想する知美ちゃんが、たっぷり45分、全９曲にのって見ることができるよ。しかも曲と曲の間には、知美ちゃんの語りが入っていて、曲もデビュー曲の「夢色のメッセージ」から新曲「わたし・ドリーミング」まで、曲想に合った映像になっているんだ。

オープニングは、オーストラリア・シドニーの街に、知美ちゃんが自転車でやってくるところ。そして地上に降りた知美ちゃんは、ケーブルカーにのって、森の中をぐるぐるかけめぐる。

「本当は、私、とってもテレ屋なんです。でも小さいころから好奇心だけは、強かった。みなさんにはげまされながら、歌手と女優にがんばっていきたいと思います。よくばりですけど、これからも応援して下さい」

そうそう、知美ちゃんはもともと「ドン松五郎の生活」って映画でデビューした女優なんだもんね。

「昔から神秘的で不思議なことにひかれます。ＵＦＯも信じているし、子どものころ読んだ『不思議の国のアリス』が、心に燃えついているんです」なんて言っている。すると故郷・山口県の自宅に近い城あとの高台にたたずむ知美ちゃんのポートレートが、パッとオーストラリアの知美ちゃんに服装そのままテレポーションするなんて場面もあるんだ。



▲「いつか人間が自転車で空を飛べたら……」

「♬雲間からとどくエネルギー、きっと予言は愛も暗示する〜♬」なんて歌って、知美ちゃんは、本当に（！）空を飛ぶんだ。といっても、ヨットにひかれてパラシュートをつけて飛ぶパラセイルっスポーツでだけどね。(後で「やっぱりこわかった」って言ってるよ）

そのほか、コアラと遊んだり、カンガルーの赤ちゃんをだっこしたり、コリー犬と散歩したり、サイクリングしたりの、知美ちゃんの魅力もりだくさんなんだ。“夢”の世界の知美リールドのビデオでした。

写真提供／「月刊平凡」

全日本オナペットTOP40会長・吊端撃彦の  「オナニー放談」



▲松友伊代。「ラブリー伊代のもっと感じて‥」だって(笑)。エグイ、かわいい

わが全日本オナペットＴＯＰ40について、少々約２通ほど問い合わせのハガキが来たので簡単に説明しよう。本部は千葉県毛見川市、人里から遠く離れた一軒家にひっそりと隔離されている。私、吊端撃彦会長を筆頭に、約100名の有段者がおり、毎月彼らの投票と吊端のゴリ押しにてＴＯＰ40ランキングは決定する。もちろん外部読者の投票も重視するので、おすすめ

新田恵美、松友伊代、奈保子、この3人!!

オナペットがいたらぜひキミたちもハガキを出してくれたまえ。なお、本誌「コンプティーク」のこのコーナーは、ＴＯＰ40中のビデオ女優のみをピックアップしたものである。

さて、今月は１位から４位の順位は先月と全く変わらないという“上位こう着状態の月”であった。しかし、それ以下がなかなかオカシイぞ。なんとアイドルタレントそっくりさんが３人もランクインしているのだからして。

名前も笑える。新田恵美、松友伊代、ロコツに奈保子(笑)。それぞれ誰のそっくりさんかは言わなくてもわかるな。わかんないヤツは口出しせんでよろしい(笑)。ま、似てるか似てないかは各自判断してもらうしかないが、みんな本物をやや下品にした感じというのが好感が持てて吊端は好きさ。

６位の松岡愛子は今月の新進おすすめギャルNo.１。まだ18才のくせにカラダつきはしっかり成熟してるし、アナルでもＳＭでもなんでもＯＫだし、顔はモロどスケベだしでもう最高のオナペットと言えるのだ。当然大人気で、いっぺんに３本のビデオが発売になった。中でも一番オナれるのは「発情期！愛子狂宴」とゆーヤツで、吊端は買った日にいきなり７回もこいてしまった。５人の男に襲われる愛子の表情は、ほんっっとにどスケベそのものである。ピュッ!!



▲見よ、このスケベの極致！コワいもんなんか何もないぞの松岡愛子だあっ!!

TOP10 GAL in Video

1	麻生澪	1621Ｐ
2	秋元ともみ	1002Ｐ
3	永井陽子	914Ｐ
4	舵川まり子	907Ｐ
5	新田恵美	875Ｐ
6	松岡愛子	854Ｐ
7	六本木舞	849Ｐ
8	松友伊代	811Ｐ
9	奈保子	793Ｐ
10	早川愛美	596Ｐ

VIDEO

東映スーパーギャルメイト

ヒロイン中心に見る特撮番組のおもしろさ!!

ムッチリしたフトモモもあらわに、悪者たちをやっつけていく強ーいお姉さんたちが大集合。ＴＶの特撮ものには欠かせない存在であるヒロインたちにスポットを当てた編集ビデオです。筆者の独断で選べば、かわいさNo.１は「宇宙刑事シャイダー」のアニー役ほか多くの特撮ヒロインを演じている森永奈緒美、お色気No.１は、「ギャバン」のミミー役の叶和貴子(かのうわきこ)がピカイチというところ。全体の構成脚本を、女性シナリオライター鷲山京子が担当しているのも見逃せない。スケベなキミのためにヒロインたちのパンチラショットも用意されているゾ！



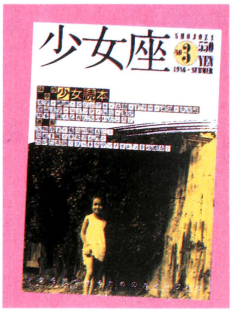
▲大石麻衣&西本ひろ子が進行役(60分) 東映 8800円

MAGAZINE

少女座

"美少女ブーム"の中の失なわれた正統派

少女を"性"から切り離したものとして考える女性が編集する雑誌『少女座』の３号が出た。特集が「保存版・少女読本」となっていて、文学、映画、ビジュアル、音楽、ドラマなど諸々のジャンルからの少女アイテムをとり上げている。"美少女"というと、どうしてもＨコミックの世界を連想してしまうこのごろですが、そういう世界を硬質にささえているのが、この『少女座』にあるような純粋少女、少女であるのに少女ということに無自覚な、世界なんですな。たとえば、文学として「フラニーとゾーイ」「エズミに捧ぐ」(サリンジャー)とか、音楽として、マーラーの交響曲第５番、映画として、「禁じられた遊び」「台風クラブ」とか、ね。少女に関してリードしたい人向け。



▲『少女座 No.3』 少女座編集室 500円 連絡先 〒164中野区東中野3-13-10

BOOK

無防備都市

誰の 何のための 戦いなのか!?

「美少女症候群」の姉妹編ともいうべき本が、この『無防備都市』だ。前者は、"美少女にかかわるすべてのことがら"だったのに対し、この本は"美少女とメカ"。全17編のマンガ同人誌アンソロジーとして組まれている。

"目に見えない識閾下で既に始まっている瓦礫(がれき)と化したビル街と、ゾンビのような旧世代人。気分はもう戦闘！なのだ。"と帯にあるように、延々と終わりのない戦いがくりひろげられている。一体何のために戦っているのか？ ただ武装した筋肉の化物になりたいから!?


▲『無防備都市』 ふゅーじょんぷろだくと 850円

FCM・BEST10

「マリオ」と「マリオ２」を合わせたよりも、「グラディウス」強しの、今月のＦＣＭです。そのほかに上位にあまり動きはないですね。新しく「ゴエモン」がチャートインしました。ソフトの人気度からいえば、これも当然といえましょう。11位にまた「テグザー」が浮上してます。これは10~15位あたりをうろちょろしてて根強い人気があるんですな「やっぱり『テグザー』は、めちゃくちゃおちこんだ時にやるとサイコーです。人は暗いというが、これはやっぱりやみつきになりますよ」(長野県・上鶴瀬英昭・14歳)というおたよりもあったよ。

こうしてみると「グラディウス」「ドラクエ」「スーパーマリオ」は、ＦＣＭの３強として定着してしまってますね。スゴーイの登場して欲しいなぁ。

今回	前回	タイトル	点数
1	1	グラディウス	796
2	3	ドラゴンクエスト	496
3	2	スーパーマリオ2	388
4	4	ゼルダの伝説	362
5	—	スーパーマリオ	334
6	6	ツインビー	282
7	5	ドルアーガの塔	274
8	11	スターソルジャー	210
9	9	グーニーズ	112
10	—	がんばれゴエモン!	100
次	—	テグザー	86

DRAGON GYM

ONYANKO エクスプレス

虫メガネで見てね！

ますます好調おニャン子通信!!

おニャン子クラブのヒミツ情報を、本誌独占！ しかも最近のばっかりという、この「おニャン子エクスプレス」。今月もビッシリの虫メガネ情報でいきますぜ。情報源はもちろん本誌の「アイドル・データバンク」も入ってるフジミックの"EYE-NET"。パソコン通信ってのは、もう知ってるよね。そのパソコン通信の次に、早い情報がこのコーナーってわけ、もう大変なんすから。

《放課後ニャンニャン 9／24》

★おニャン子達は、今週、武道館のコンサートに備えて、タニャンの本番終了後、リハーサルやってるんだ。5人の卒業組の最後のステージになるし、みんな大いに盛り上げてネ！ それと、満里奈ちゃんの"深呼吸して"もコンサートで披露しちゃうョ。乞うご期待！

★11/3、中野サンプラザを皮切りにスタートする恵利ちゃんのコンサートのタイトル決定 LPと同じ"E－AREA"だよ！

《放課後ニャンニャン 9／22》

★今、おニャン子達の間ではやっている言葉は「えっ、ウソ、信じられなあ～い」。特に美奈代ちゃん、ゆうゆなんかが頻発してるんだ。2人の会話を聞いてるとさ、「信じられない」って言ってるわりには話が進んでるの。ヘンなんだ。それこそ「信じられない」！

★おニャン子クラブってやっぱり厳しいクラブだよ。学校の成績表は学期ごとに、ディレクターの"おこりんぼ坂間さん"がチェックして、成績が落ちてたら厳しく叱られちゃう。学校の遅刻や欠席が多いと、ディレクターの笠井さんに呼び出されて厳しくお説教。おニャン子達にはパパや先生が何人もいるみたいでタイヘンなのダ。

《放課後ニャンニャン 9/19》

★秋絵ちゃんは今、月曜ドラマランド"What's Michael?"の撮りで大忙し。ほとんど毎日のように三鷹の撮影所に行ってるんだ。マイケルを飼ってる夫婦の妹役なんだって。ドラマに出演するマイケルは、本物の猫じゃないんだって。でも動きがとてもリアルだそーです。放送日が決まったら、すぐ伝えるからね。

★10/5日18:00からフジＴＶで放映の"あんみつ姫"のテーマは、おニャン子クラブが歌うんだよ。それがシングルになるかどーかは検討中なんだって。

《放課後ニャンニャン 9／18》

★みんな毎週金曜の夜のニッポン放送の"東京ベストヒット"聴いてるかな？ 恵規と和ちゃんと立見とゆーメンバーでやってきたけど、そのメンバーは10／3までなんだ。ちょっぴり残念だけど、新メンバーも頑張るよ。ちなみにその3人は、ルリ子ちゃん、早苗ちゃん、麻子ちゃん。年齢もちょっぴり若くなるの。さて、一体どんな番組になるのやら…。楽しみ！

★もひとつラジオのニュース！ヤンパラの"あぶない夜だよ！"もメンバーが変わるんだって。美奈代ちゃんはそのままで、あとゆうゆもだって。もう1人は未決定。ゆうゆの大ボケ？ 発言がラジオでも聴けるなんてサイコーだね。

《放課後ニャンニャン 9/17》

★さゆりちゃんが11／9福島文化センターを皮切りに、全国縦断コンサートやるってゆーのはモチ知ってるよネ。そして何と何と！ 年内には第4弾シングルも出るって話だよ。ゴイスねぇ～！ さゆりちゃんは今、月ドラの"有閑倶楽部"の撮りで大忙し。そして10月には写真集のため渡米。戻ってすぐコンサート！ 頑張ってね。

★もひとつ特ダネ！ 恵利ちゃんも全国縦断ソロコンサートをやるって決まったんだ。11／3に中野サンプラザでやるのを皮切りに全国へ…とゆーウワサ。詳しいことが決まったらまたお知らせしちゃうよ。卒業した後のナマの恵利ちゃんに会えるのが楽しみだね。

《放課後ニャンニャン 9/16》

★フジTV"月曜ドラマランド"には続々、おニャン子のドラマのプランが入ってる。美奈代ちゃんの"探偵モモがたり"、早苗ちゃんの"おニャン子捕物帳、謎の村雨城"、さゆりちゃんの"有閑倶楽部"、秋絵ちゃんの"What's Michael?"。スゴイでしょ？ 美奈代ちゃんのは、今、撮りに入ってて忙しいの。桃栗桃子って役になるんだ。"月ドラ"の放映日とか詳しいことがわかったら、放ニャンで伝えるからね。

★キミの部屋には、おニャン子のカレンダーかかってるかな？ 先週の土曜日は、来年のカレンダーの撮影したんだ。今年以上の出来が期待されるカレンダーだよ。

C・SOFT

試験に出るうる星やつら

高橋留美子さえ正解率80%の超難問ぞろい!

3年かけて制作されたこの「うる星やつら」のコンピューターソフトは、キミの「うる星〜」マニア度数を計ってくれる。原作、アニメの全「うる星」の世界から選ばれた問題が計1200問! Yes—No、五者択一、数値、穴うめ、キャラクタークイズの5つのジャンルがあって、40問ごとにその正解率にあわせて「うる星〜」の名場面CGが見れるしくみになっているのだ。ちなみに、どんな問題があるのかというと、数値クイズでは「イモのはや食い競争を見物していた人の服の番号は?」なんてのが出てきたりして、難易度はそーと一高い。キャラクタークイズの「あたると同じレベルのアホとは?」(答:面堂終太郎)なんてのはご愛きょうだけどね。

このソフトは通信のみ。問い合せ先は☎03-379-3540 KAC事務局まで。



◀「試験に出るうる星やつら」5インチディスク2枚組 PC8801対応 8800円

RECORD

美光水〈LAKES〉

はたして3人のギャルはキャンディーズの再来なのか!?

美光水〈LAKES〉とは何か? そら、これは"美しく光り輝く水もしたたるいい女"の杉原美輪子、森田水絵、山口美和3人衆なのである! 3人を知らないとはいわせない。それぞれ深夜TV、写真集、ビデオなどなどで、絶対出会ったことのあるコたちなんだから♡。しかもそれぞれの写真集が、のきなみバカ売れ、品切れ中なんだってさ。そんな人気のある3人、美光水が、レコード・デビューする。センチェリーレコードから、「サンセット・ハイウェイ」(B面・ムーンライト・ドライブ)。キャンディーズよりも美人ぞろいと評判の3人。これからの活躍を大いに期待してましょーね。美女が3人そろうと、パワーも3倍ってなもんだ。



▲左より、山口美和、杉原美輪子、森田水絵。秋の学園祭もあちこち出てるよ

VIDEO

私はだれでしょう?

「あいつとララバイ」

ハイ"私はだれでしょう"のお時間です。右の女のコ、新人・アイドルってかんじでしょ。8月に発売されたビデオ『あいつとララバイ』(84分・13800円AF企画)の一場面なのね。これ実は、少年隊主演のお正月映画なの。原作は、「週刊少年マガジン」の楠みちはるです。

さて右の女のコの名は、樹由美子なんです。知らない? そうでしょう。でも実は、彼女、麻生祐未(あそうゆみ)ちゃんなんですねー。あのカネボウ化粧品のCF「にくまれそうなNEWフェイス」でデビューして、まんま夏目雅子のあとついじゃった人ね。今はNHKの大河ドラマとかなんやらで、大活躍なのでした。どうです? あまりにもアイドルしてますねー。



BOOK

リカの想い出

リカちゃん人形にまつわるあれこれ

"リカちゃん"のお母さんて、香山織江(おりえ)っていって、「ブチック・ジュエル」のデザイナーなんですね。で、お父さんがフランス人のピエール。つまりリカちゃんはハーフだったんですね。でも名前は香山リカなんですけども。そんでお姉さんが、リエ。国際線のスチュワーデスなんです。

ボーイフレンドは、立花わたるくんね。この本は、リカちゃんの想い出コメント集なのでした。





◀『リカの想い出』大島弓子、まつざきあけみ、谷山浩子、坂田靖子、他。ネスコ 1200円

ミニカー男の逆襲

テスタロッサ庵跡

私は不死蝶。地の底から甦ってくる……

山にこもってるはずが、バルタン星人のようにさっそく舞い戻ってきてしまった。なにしろミニカーの新製品が続々と発売されるもんだから、赤瀬川原平著「追放された野次馬」なんぞをのんびり読んでられないわけだ。

トミカなんかの国産勢はどうもパッとしないのだけど、海外勢はかなりガンバッテいて、なかでもマッチボックスが意気さかんだ。フェラーリテスタロッサ、ポルシェ959という人気車種を、なかなかの出来でモデル化してくれたのはうれしい。この調子でいくと、かつての名門の復活ということになるかも。

'60年代、最も出来の良かった小スケールミニカーがマッチなら、標準スケールの方はソリドが群を抜いていた。専門店でたまにそのの頃のソリドモデルを見つけても、呆然とするほど高いプレミアがついていることがよくある。いまのソリドはたいしたことないが、昨年できたベレムという子会社が、金型をそっくりそのまま使って黄金期のソリドモデルの復刻版を発売しはじめた。そのほか、ここ数カ月間で、いろんな海外のメーカーから数多くの魅力的な新製品が発売されてるのをみると、私は食事もロクにのどを通らないのだ。



◀ベレムのフェラーリ250 GT2+2 3400円

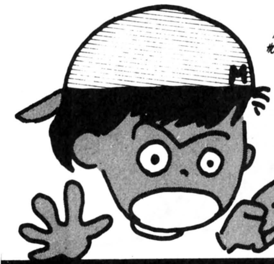


◀同ロールスロイスシルバークラウド 3800円

●「おもちゃ屋でミニカー買う時、若い女店員の冷たい視線が気になる」という田中君、次回(いつになるかわかんない)はキミの悩みに答えよう。

君のもってるファミコンソフト

買います！交換します！





合計¥3,400分の中古ソフトで新品ソフトと交換できるゾ！

ファミコンソフトを売りたい人

必ず5本以上（ただし全部ちがうソフト）まとめて送ってください。尚、買取値段は左下の表のとおりです。（買取値段は毎月変わりますので気をつけて下さい。）

ファミコンソフトを交換したい人

買取値段の合計が3,400円分以上の中古ソフトと、新品ソフト1本（どれでもOK、但し発売されているもの。）交換します。新品ソフトは必ず第3希望のソフトまで書いて下さい。（第3希望までの中から送ります。）

13,000円分の中古ソフトでディスクシステム
2,000円分の中古ソフトでディスク版新品ソフト
と交換できるゾ！

※ディスクシステムの納期は、1～4ヵ月かかる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

買取値段表

買取価格は毎月変ります（この買取値段は'86年10月31日までに発送されたものに限ります。）

買取価格 ¥2,000
戦場の狼

買取価格 ¥1,900
高橋名人の冒険島
スーパーゼビウス
うる星やつら
ドラゴンボール
がんばれゴエモン！ からくり道中
キングスナイト

買取価格 ¥1,800
シャーロックホームズ
スーパースターフォースラビアス

買取価格 ¥1,700
じゃじゃ丸君の大冒険
スーパーピットホール
テラクレスタ
北斗の拳
六三四の剣

買取価格 ¥1,600
ソロモンの鍵

買取価格 ¥1,500
スペースハンター
機動戦士Zガンダム ホットスクランブル
キャッスルエクセレント
ゴーストバスターズ
魔界村

買取価格 ¥1,400
ASO
ドラゴンクエスト
4人打ち麻雀

買取価格 ¥1,300
オセロ
東海道五十三次
パチコン

買取価格 ¥1,200
スーパーマリオブラザーズ
スーパーチャイニーズ
ワルキューレの冒険

買取価格 ¥1,100
ポートピア連続殺人事件
本将棋
麻雀

買取価格 ¥1,000
スカイキッド
ゲゲゲの鬼太郎
バベルの塔
スターソルジャー
オバケのQ太郎

買取価格 ¥900
バナナ
テニス
ベースボール
バイナリイランド
バーガータイム
おにゃんこTOWN
サーカスチャーリー

買取価格 ¥800
スパイ vs スパイ
ゴルフ
忍者じゃじゃ丸君
スペースインベーダー

買取価格 ¥700
アイスクライマー
チョップリフター
ペンギン君WARS
ドアドア
けっきょく南極大冒険

買取価格 ¥600
アトランチスの謎
ソンソン
エレベーターアクション
五目ならべ
パックマン
スクーン
グーニーズ
影の伝説
忍者ハットリ君
ルナーボール
プーヤン

買取価格 ¥500
シティコネクション
ツインビー
ギャラガ
ビーウィング
グラディウス
レッキングクルー
いっき
忍者くん
キン肉マン
バードウィーク

買取価格 ¥400
サッカー
10ヤードファイト
マグマックス
マクロス
ギャラクシアン
スカイデストロイヤー
マッハライダー
1942
ディグダグ2
ボンバーマン
カラテカ
スペランカー
フラッピー

買取価格 ¥300
マイティボンジャック
タッグチームプロレスリング
ディグダグ
ピンボール
ドルアーガの塔
スパルタンX
パックランド
チャレンジャー
バルーンファイト
ハイパースポーツ
ポパイの英語遊び
ドンキーコングJr の算数遊び
バトルシティ
ハイドライドスペシャル
ジャイロダイン
ルート16ターボ
マッピー
アーガス
ボコスカウォーズ
ロードファイター
スターフォース
ゼビウス
アストロ ロボ ササ
ジッピーレース

買取価格 ¥200
マリオブラザーズ
セクロス
バルトロン
ワープマン
ちゃっくんぽっぷ
フロントライン
ナッツ＆ミルク
ロードランナー
スターラスター
頭脳戦艦ガル
ダウボーイ
ヴォルガード2
テグザー
ロットロット
F1レース
ゲイモス
フィールドコンバット
エグゼドエグゼス
アーバンチャンピオン
イーアルカンフー
チャンピオンシップ ロードランナー
フォーメーションZ
エクセリオン
ハイパーオリンピック
スーパーアラビアン
エキサイトバイク
デビルワールド
クルクルランド
ポパイ
ドンキーコング
ドンキーコングJr
ドンキーコング3
バンゲリングベイ

買取不可
ワイルドガンマン
ホーガンズアレイ
ダックハント

注意

（お父さん、お母さんに読んでもらって下さい。）

❶交換の場合、ソフトメーカーの出荷が遅れ納期がかかる（3～6週間）ことが良くあります。納期がかかってもお待ちいただける方は、申込書の交換（待つ）に○を、待てない方は、交換（急ぎ）に○をつけて下さい。交換（待つ）に○をつけていただいた方は、第1～第3希望のソフトが入庫次第、交換（急ぎ）に○をつけていただいた方は状況により、希望ソフトあるいは現金を送らせていただきます。

❷交換で中古ソフトが3,400円分に足りない場合、第3希望までかかれてない場合、買取でソフトが5本以上送られてこない場合、同じソフトがあった場合など、きまりを守られてない場合は、ソフトを送り返す（送料着払い）か、現金を送る場合がありますので、必ずきまりを守って下さい。

交換する場合の例	買取値段
●オセロ	1,300円
●忍者ハットリ君	600円
●五目ならべ	600円
●グラディウス	500円
●ドンキーコング	200円
●エキサイトバイク	200円
	合計3,400円

→ 新品のソフト 1本



送り方
申込書の交換・買取どちらかに○をつけて、ソフトといっしょに宅急便か郵便で送って下さい。
※ソフトはなるべくじょうぶなダンボール箱などに入れてこわれない様注意して下さい。

送り先
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6
東邦センタービル301
ファミリーメイト「ファミコンソフト係」

※申込書がない人は自分で作って下さい。自分で作った時はコンプティーク11月号と書いて下さい。

キリトリ線

（コンプティーク11月号）

申込書

ふりがな / 名前	年令 オ
住所（〒 ）	
電話番号	学校名

買取・交換（待つ）・交換（急ぎ）（いづれかに○をつける）

交換したい新品ソフト（現金希望の人は書かないで下さい。）

●第1希望	●第2希望	●第3希望
メーカー	メーカー	メーカー
ソフト名	ソフト名	ソフト名

FAM ファミリーメイト
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6
東邦センタービル301
（日・祝休日）

いつでもテープがお答えする 情報テレホン▶03-862-9190

お客様対応デスク▶03-862-9184 受付時間▶月～土PM5:00～PM7:00
※かかりにくい場合がありますが、何回かおかけなおし下さい。

竜巻に乗って飛んでいってしまったライ。待ちうけるものは何か!?



 第1部第10話・完　次号(11月8日発売)につづく!!


ゴオオオオオ
これはっ!?
うっ!!
ゴオオオオオ
ぎゃあぁぁ…
オオオオ
エ……
エルドム・ラー!?
ゴオ


ドゴオッ
ドドド
ゴゴゴゴ
バキバキ
何!?
ゴゴゴゴ


もう手遅(ており)れだ…
アキオロの玄室(げんしつ)を
止める手だてはない
ゴオオオォ…
人殺しイイ!!


そう……
あの裏切者と
一緒にいたのが
不運だった……
なにを…
待て
そう！
風だ
ゴオオオオ
大いなる風が
うねり！
叫び！
おまえを
呼んでいるっ
さあっ！
答えよっ
オオオ
風の
声だっ!!
呼んでいる…
あれ…は…
ゴオ



あんたたちがエルギーザだね
ライをどうしたのさ
あの小僧か…じきに裏切者とともに土にかえるだろう…
あんた達！あの魔道士をつれもどしにきたんだろ!!
あの子は関係ないじゃないか！


馬に乗って風を切って走ったろ? ほら…スコットランドでさ
そいつはずいぶん昔の感じだな…だいたいスコットランドじゃなくて
あれは…トゥールの……
ドドドドドド…


ライ！
風が吹かなきゃ
オレ達は
おしまいだぜ
ライ
おねがいよ…
イトーさん ごめんなさい!
無理いうなよ
どうしろってんだ


ゴオオオオ…
ズズズ…
ま…まさか…
!?
ド
やつに
〝ヤムセレの息〟が共鳴(きょうめい)している!?
これほどまでに…
やつの力を引きだせば
風の門がぬけるかもしれん……
ゴゴゴ
ゴゴ
私の目を見ろオオォ!!


答えろ！
いったい 誰から
手に入れたのだ!?
まずいな…
それは私の
妹のもの……
くそっ
無駄だ…
もう助からん
何イ…
ふざけるなアッ
僕はいやだ!!
言わぬというのなら
聞き出すまで!!
うっ


神殿で…
そう　歓待を うけてね…
おみやげって ところかな
誰から もらった?
私はしいたげられた 種族の生き残りだ…
我らの力ゆえに 神殿は我らを 狩りたてる
私は神殿に家族を 殺されたのだ
それで復讐を…
壁が……
復讐心はある!
しかし…　この世界で 精霊の魔法を自由に あやつれることが 私の望みだった…


くそっ
これは…
アキオロの玄室と
いってな…
これを破る魔法はない
私は敗れたのだ…
まきぞえは
ごめんだ!
やつら何者だ?
私を奪いにきた
エルギーザの刺客
………
お前の
さがしている
相手さ……
そうだったのか!
じゃあ…
ライ
〝ヤムセレの息〟を
どこで手にいれた!?


ぬけぬけと!!
我が身かわいさに
我が家族を見殺しにした罪!!
けっして許しはせんぞっ!!
それがわしら皆同じように背おった運命…
逆らえば死あるのみ…
ズ
無駄だ……
すでに三つの門は閉じられている…
どんな魔法もお前にははねかえる
もうじき玄室がお前をおしつぶす…
スウッ
さらばだ…
……………
おい!
いつまで死んでいるつもりだ!



我らが七つの月と七つの日をかけてつくりあげた玄室だ…
う
抜け出せはすまい…
〝地〟のレダイ・トゥ 〝水〟のエルドム・ラー
そして我が師… 〝火〟のグロアル・ミュー ……… 真の玄室を造るには一人足らんようだな
ほざけ!! 掟破りの代償は死だ!
〝火〟に属するお前が〝地〟までも身につけていたとは驚きだが… 〝風〟はつかえまい
お前のように野心にとりつかれた者はけっして〝風〟のなんたるかわかるまい…
お前の妹はよい素質があったのに残念なことをした…



パキ
!?
ビシジ
ドゴン
うおっ!?
うわあああ
ズズズズズズ
ズウーン



ちっ
地の波よオオオッ!!
ドドドオオオオ


また
お前に
用ができた!!
きつさまアア
なにっ!?
うおおおっ!!
ばかな…
ファオアラの火炎陣が!?
それを教えたのは
わしだということを
忘れたか?
グロアル…!!
グロアル・ミューかっ!?


フェオアラの腕よォ!!
ズゥゥ
うぐっ!!
ドザッ
ドヴァ
わっ
ゴオオオオオ


うわわわわっ
ふ…
どわァーーっ!!
ガシャ
どうした!?
エルヴァージュ!!
お…
お前はっ!!
もう遅い!!


そこだ!!
………
ザアアア・・
オオオオ
!!
落雷だっ!
みんなを
早くっ!!
わっ!
ライ!?


ゴロゴロ
ザザ
ン
渦まく疾風が集まっている?
あいつ……あの少年か…
ザザーッ
黒と白の闇…
闇の中を駆ける力よ…
天を駆ける炎よ…
大いなる空より
出でし竜よ
稲妻よ…
ゴロゴロ・・
ザザ
ッ
…………
ふん…


ザザーーーッ
ザアア
ふう…
あ〜〜あ…
?
なんだ?
今回から新しい用になったんだぜっ!!
キーン
キーン
ザーーッ
ーこの感触
?


水晶の塔……
ザー
──ライ……
はやくきて…
あたし…
もう…
!
アドリン姫
──
こんなところに…
ここは危険です
はやく
王妃陛下の
もとへ…
ギィィィ…

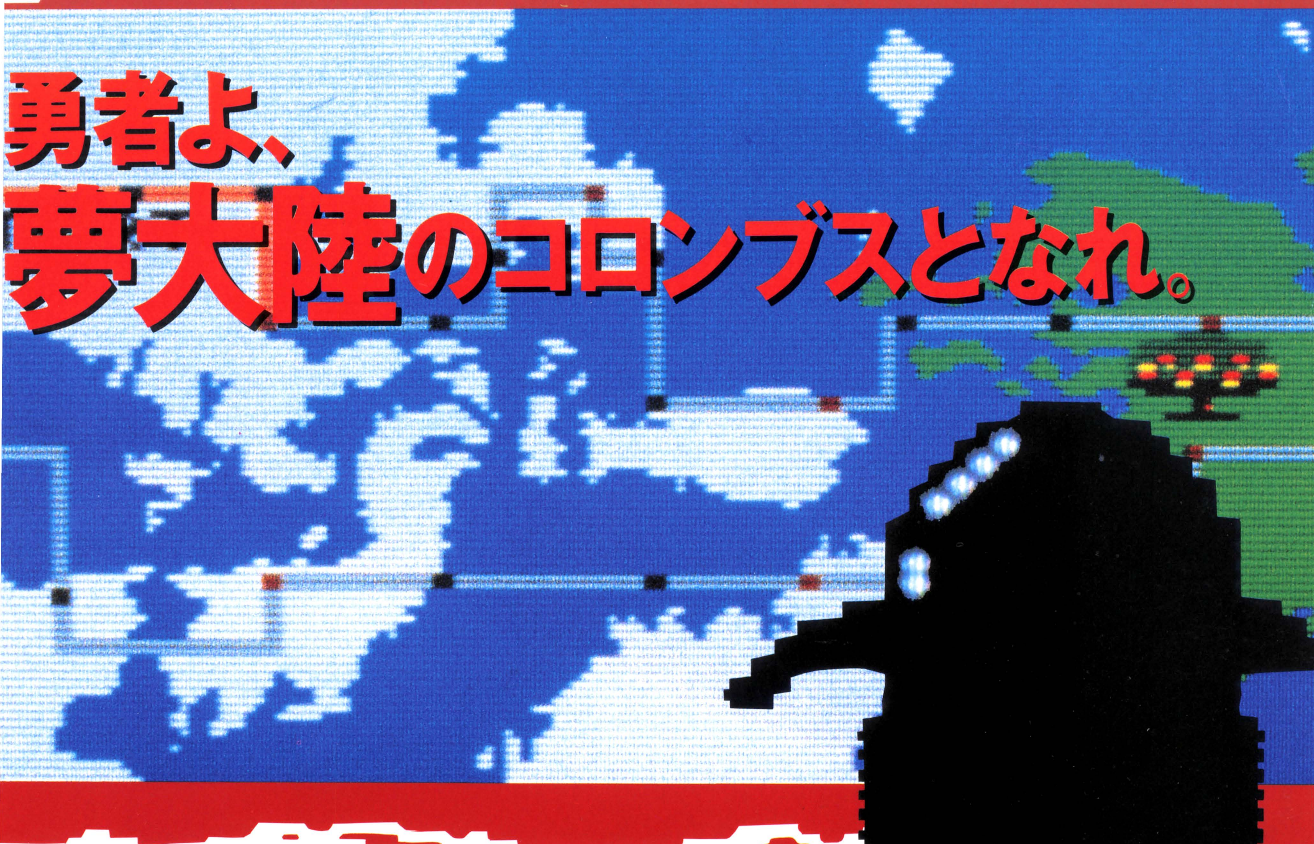

レイダル軍の襲撃に混乱する城内——。
各塔門が
それ以外の
はっ
はっ
どうして!?——
はっ
城門をかためろ
レイダル軍の足並が異常に速いだと?
はっ
はっ
——どうしてあたしのせいだなんてっ……——
各隊連絡を急げっ!!
はっ


神星記ヴァグランツ
Vagrants
story:ヴォクソール・プロ
art:麻宮騎亜
SECT.10; ヤムセレの息

KONAMI

MSX

勇者よ、
夢大陸のコロンブスとなれ。



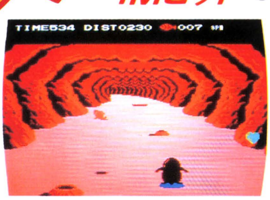
サンタ・マリア号で旅に出たコロンブスが
勇気と希望を失うことなく新大陸を発見したのは
1492年のことだった。1986年のぼくは
スペース・キーを押したその瞬間から
夢大陸を旅するペンギン王国の勇者となる。
宿敵フリーザウルスを倒し数々の困難をのり越え
ゴールデン・アップルを手にするのは
勇者となったぼくの使命だ。ロールプレイングと
シューティング、二乗のおもしろソフトだから
これはラストステージまで気を抜けないってやつだ。

夢大陸アドベンチャー™

1Mビット(メガ)

© KONAMI 1986

10月下旬発売予定 定価4,980円









●これらの画面は、予告なく変更されることがあります。

エンドレスキャンペーン'86実施中!!キッズクラブのオリジナルグッズをプレゼント。詳しくは、コスロットゲームの裏面を見てネ。

MSXは、通信販売できます。●住所・氏名・電話番号・商品名をご記入の上商品代金を現金書留でお送り下さい。●ファミリーコンピュータ用カセットは取り扱っていません。

コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地〈新製品情報はTEL.03(262)9110〉

●MSXマークはアスキーの商標です。●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。



©Kadokawashoten 1986　凸版印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌13977—11